PC • MAC • MULTIMEDIA • ELECTRONIC ENTERTAINMENT №8 / 1996

PRO ИГРЫ

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES



Портреты российских издателей

ECTS осенью

Визит в Bullfrog



Словечки редактора



Как и обещали, мы стали чуточку потолще: 84 полосы вместо 68. Следующий номер будет последним в этом году и выйдет сдвоенным (№9-№10), и, соответственно, станет еще толще. Жаркую дискуссию по поводу бумаги в №7 мы решили закрыть, вернувшись к глянцевой, столь вами ненавистной и любимой. Поскольку пора составлять планы на 97 год и подводить итоги этого, то мы, окинув взглядом московский рынок, обнаружили немало новых имен и задумались. Неплохо было бы для профессионального анализа российского мультимедийного рынка составить базу данных по существующим командам российских разработчиков и издателей. Ведь не Москвой единой ограничивается мир, есть замечательные люди и в Петербурге, и в Донецке, и в Новосибирске... Поэтому мы обращаемся со страниц нашего журнала к Вам, профессионально занимающимся созданием и изданием игр, с предложением рассказать о себе и принять участие в опросе. Все присланные вами сведения будут сугубо конфиденциальны и не предназначены для публикации. Будем признательны вам за ответ, в свою очередь с удовольствием предоставим необходимую информацию как о российских, так и о западных издателях. Наши координаты: тел. 188-85-97, 188-85-94, факс: 974-71-10, e-mail: progames@ring.ru

Главный редактор, Эва Рухина

Анкета

1997: Издатели и разработчики Interactive Entertainment в России

1.Полное название компании
2.Год создания
3.Краткая история создания и развития компании, совладельцы компании (просто общее количество, если их больше 5)
4.Лица, игравшие ключевую роль (key persons) в развитии компании
5.Главный BIZ Guy
6.Текущие Key Persons
7.Координаты компании и каждого из key persons (телефон, факс, e-mail, web site, почтовый адрес)
8.Завершенные проекты:
а) краткое описание (не рекламное);
б) несколько screenshots;
в) когда и где опубликован;
г) сколько человек участвовало в разработке (для разработчиков);
д) сколько копий продано (для издателей);
е) сколько % от прибыли затрачено на маркетинг (для издателей);
ж) какие призы где собрал.
9.Интеллектуальная собственность/позиция на рынке:
а) собственный engine (для разработчиков) - краткое описание;
б) позиция на рынке (для издателей);
в) международные контакты, компании-партнеры;
10.1997 год: общая стратегия развития.
11.1997 год: проекты:
а) описание, какие продукты похожи;
б) кто разрабатывает, издает;
в)приблизительные сроки завершения;
12.1997: стратегия по human resources.
13.1997: действия на международном рынке.
14.1997: партнеры и конкуренты.
15.Семь (7) причин, по которым издатель/разработчик должен выбрать вашу компанию для совместной работы в следующем году.
16.Семь причин (7), по которым издатель/разработчик НЕ выберет вашу компанию для совместной работы.
17.Комментарии, предложения.

Вы можете купить наш журнал:

В Москве:
«Дом Книги в Сокольниках», Русаковская, 27, тел. (095) 264-81-21
"Торговый Дом Таганский", Марксистская ул., 9, тел. (095) 270-54-07
«Дом Технической Книги», Ленинский пр., 40, тел. (095) 137-06-33
«Библио-Глобус», ул. Мясницкая, 6, тел. (095) 928-87-44
«Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, 28, тел. (095) 238-50-01
«Московский Дом книги», ул. Новый Арбат, 8, тел. (095) 290-45-07
Книготорговая фирма «Центр-Техника», ул. Петровка,15 тел. (095) 924-36-24
«Белый Ветер», ул. Никольская, 10/2, Смоленская пл., д. 13/21
«Гейм-Лэнд», СК «Олимпийский», 8-й подъезд
МКТП «Мир», Ленинградское шоссе 13, тел. 152-82-82
ТОО «Столица», ул. Покровская д. 44, тел. 917-40-74
«Юнивер», ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
«Бука», Каширское шоссе, д.1, к. 2, тел. 111-51-56

В Санкт-Петербурге:
В нашем представительстве: С.-Петербург, 196105, пр-т. Гагарина, д.1, комп. 436, представительство «Антонюк-Консалтинг», тел. 294-85-12

«Дом Книги», Невский пр., 28, тел. (812) 219-94-57
«Техническая книга», ул. Пушкинская, 2
«Шанс на Садовой», ул. Садовая, 40
Книжный маг. N55, Большой пр. П.С., 34
«Компьютеры», Невский пр., 147
«Европа-Центр», ул. Ленсовета, 35
«Союз издателей и распространителей», станции метрополитена

В Риге:
«Tip-Top», тел. (0132) 320-148
«636», тел. (0132) 21- 28-48

В Киеве:
«Алдим», Киевская служба подписки, ул. Закревского, 15, тел. (044) 212-08-46

В Минске:
«Триумф», тел. (0172) 66-16-80

В Новосибирске:
«Нэта», (3832) 46-08-63

В Пензе:
«Ювенал», тел. (8412) 55-98-13

Система рейтингов журнала Pro Игры невероятно проста: внутри каждого жанра игры оцениваются и сравниваются с играми этого же жанра по 100-бальной шкале.

Выше 90% - абсолютный мегахит, в игру могут играть все, включая даже не поклонников этого жанра.
80-90% - классная игра для этого жанра. Всем любителям жанра строго рекомендуется для приобретения.
50-79% - средняя позиция. При восхитительных чертах игра может иметь некоторые недостатки, которые можно простить.
30-49% - слабая игра, конечно можно попробовать, если ничего не оказалось под рукой, свирепая погода и сломан телевизор.
0-29% - таких игр практически не выпускают или, во всяком случае, не привозят в Россию, да и невозможно кого-либо заставить о них писать.

Игры для ПК

Игры для Мака

Страна незнайки

Основан в 1994 году
№ 8/1996 (14)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати
г. под №013173.
ИНН 7713019783

Главный редактор
Эва Рухина

Редактор
Наталья Моисеенкова

Компьютерная верстка
Антон Плешков
Сергей Шапошников

Отдел распространения и подписки
Олег Никитский
Алексей Алехин
тел. 216-53-90

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Перевод
Дмитрий Жантиев

Редакция выражает благодарность за помощь в подготовке номера Сергею Орловскому, Сергею Климову, Андрею Поддерегину, Олегу Медоксу, Сергею Водолееву

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.
e-mail: progames@ring.ru

Подписано в печать с оригинал-макета 6.11.96
Формат 60x90/8. Гарнитура «Прагматика»
Печать офсетная.
Тираж 20000.
Цена свободная.

Общество с ограниченной ответственностью «Антонюк-Консалтинг».
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 41, Антонюк-Консалтинг, «Pro Игры».

Пленки изготовлены АО «Print Space».
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

Портреты российских издателей
Блиц-опрос

Российский игровой рынок выходит из детского состояния. Шутка ли, к концу 1996 года мы с восхищением можем говорить о существовании в России 5 издателей. Причем каждый из них индивидуален, имеет свою систему работы с разработчиками (это может быть жесткий in-house или покупка западных лицензий, или мучительное, но благородное продвижение продуктов отечественных независимых разработчиков), а также разную маркетинговую и ценовую политику. Проходят времена дилетантства и подвижничества энтузиастов, приходят времена, когда проще отдать готовый продукт профессионалам, которые и будут заниматься изданием, раскруткой, рекламой и распространением дисков. Для тех, кому хотелось бы предложить для издания свои разработки, мы даем телефоны контактных лиц в каждом издательстве. А все наши читатели с удовольствием могут составить некоторое представление об издательском бизнесе в Москве, прочитав ответы на наши 7 вопросов.

Семь очень важных вопросов:

1. Как вы можете вкратце определить вашу издательскую политику?
2. Сколько вы тратите на маркетинг и рекламу (какую долю от бюджета продукта)?
3. На каких ключевых жанрах вы собираетесь специализироваться?
4. Какой вы видите свою аудиторию?
5. В каком ценовом диапазоне будут стоить ваши диски в розницу?
6. Как вы собираетесь защищать вашу торговую марку от копирования и пиратского распространения?
7. Какой из ваших продуктов можно назвать идеальным подарком на Новый год?

Бука

Игорь Устинов,
директор-координатор
АО "БУКА"

1. Наш девиз: «Рынок Игр - это рынок хитов».

Деятельность компании, издающей игровые CD-ROM в России, связана со множеством специфических для нашего отечественного рынка деталей. Поскольку отношения на этом рынке нельзя признать неизменными, то и о вопросе политики (если она существует) для отдельной издательской кампании необходимо говорить, связывая его со временем. Безусловно, некоторые аспекты деятельности компании должны иметь стратегическое значение. Если говорить об издательской политике компании "БУКА" на ближайшие 6 месяцев, то вкратце ее можно определить в следующем:

Серьезная аналитическая оценка зарубежного и отечественного рынков игрового софта, связанная с поиском идей, технологий ноу-хау, перспективных прогнозов популярности тех или иных игровых жанров и т. д. И уже на основе всего этого поддержка российских разработчиков, работающих в той или иной интересной для нас области.

Рекламная поддержка любого нашего продукта проводится и будет проводиться задолго до его выхода. У игрока необходимо развивать чувство нетерпеливого ожидания. Но при этом ни в коем случае нельзя забывать об очень грамотном планировании сроков выхода продуктов.

Один из очень важных для нас аспектов - политика продаж. Новая игра остается новой очень ограниченное время. Она не может быть "первой или второй свежести". Планируемые продажи должны проводиться в период "свежести" игры. А после этого о ней можно или просто забыть (что прискорбно и чего, в принципе, не должно быть, поскольку мы все-таки таких игр выпускать не собираемся), или продлить "срок хранения". На самом деле, продление срока жизни любой игрушки - это одна из самых главных задач каждого разработчика и издателя, на которую оказывают влияние масса факторов.

В соответствии с предыдущими пунктами должна складываться и ценовая политика. «Свежая» игра не должна стоить более 25 $ в рознице.

Профессионально организованная служба информационной поддержки, предоставляемая для каждого пользователя, должна стать нормой и одним из критериев при выборе между легальным и нелегальным программным продуктом в магазине.

2. На маркетинг и рекламу мы предполагаем тратить до 100% от стоимости проекта.

3. О специализации на каких-либо жанрах можно будет поговорить через год. А пока обратите внимание на девиз.

4. Чем шире будет наша аудитория, тем нам будет приятнее, а игроки смогут получить больше классных игр.

5. Наша ценовая политика будет, в первую очередь, ориентироваться на покупательную способность населения.

6. Зашита торговой марки - это отдельная тема для какой-нибудь кандидатской диссертации.

7. Нам бы не хотелось навязывать своего мнения.

Контактное лицо: **Олег Белобородов**
(095) 111-51-56, (095) 111-54-40

АМБЕР
КОМПАНИЯ

Кожухов Олег, генеральный директор
Бышовец Денис, заместитель генерального директора
компания «Амбер»

1. Политика нашего издательства нацелена на издание лучших продуктов в своих категориях на момент выпуска и, как минимум, на полгода вперед. Ценовая политика издательства остается неизменной, и все готовящиеся продукты нацелены на массового потребителя.

2. Пока затраты на рекламу в этом виде бизнеса не соответствуют отдаче от нее, поэтому мы еще не видим смысла вкладывать значительные суммы в рекламу, но внимательно следим за действиями издателей, делающих акцент на рекламу (например, Бука, Дока, R-Style (NMG/Кирилл и Мефодий).

3. Работа в каком-либо определенном жанре не есть наша цель. Выбор жанра полностью зависит от сценария, его особенностей, и именно это является определяющим в нашем выборе. А возможность реализовать проект в любом жанре у нас имеется.

4. Диски из серии «Мир сказок» для детей, и возрастные категории, на которые они нацелены, увеличиваются с появлением новых продуктов этой серии («Красная шапочка» - 4-10 лет, «Гулливер в стране Великанов» - 6-12 лет, «Гулливер в стране лилипутов - 8-14 лет). Другие диски нашего издательства нацелены на аудиторию любого возраста (хотя основные покупатели - молодые люди 20-35 лет).

5. Ценовой диапазон стоимости наших дисков в розницу - 15-25 $.

6. От пиратского копирования марку компании мы защищаем всеми доступными нам способами, что собираемся делать и в дальнейшем. Тем более, что определенных успехов на этом поприще добились.

7. К Новом году мы не готовим специальных дисков, но в наши планы входят специальные программы продаж. Каждая из них нацелена на свою возрастную группу, которой соответствует диск или набор дисков.

Контактное лицо: **Денис Бышовец**
(095) 273-85-87, (095) 273-85-36



Аркадий Минин, коммерческий директор **NMG**

1. Суперкачественное, супернадежное, суперкрасивое программное обеспечение. Как следствие, самые высокие требования к партнерам, к качеству предлагаемых к изданию продуктов.

2. Это зависит от продукта, но цифры, в любом случае, для России очень впечатляющие.

3. Учитывая тесное сотрудничество с фирмой «Кирилл и Мефодий», издательская политика охватывает практически все жанры.

4. Наша аудитория - семья.

5. Розничные цены находятся в диапазоне от 30 до 50 у.е.

6. У нас нет другого выхода, кроме последовательной борьбы с пиратством. Мы в состоянии защитить свою продукцию и свою торговую марку.

7. Для папы - «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия», для мамы - «Кулинарная Энциклопедия», для сына - игра «Морские легенды», для дочки - сказка «Золушка».

Контактное лицо: **Зельманов Игорь Ильич**
(095) 903-65-35, (095) 903-84-90



Дмитрий Сильницкий, директор **So\USE Interactive Entertainment**

1. В 1997 году наша компания будет делать основной акцент на локализацию западных наименований. Совместно с нашими партнерами в Великобритании мы готовим к выпуску серию из 50 CD-ROM. Собственно домашние разработки составят не более 10 наименований в год, и в основном, это проекты, посвященные музыке, как классической, так и популярной. Ежеквартально будет выпускаться интерактивный сборник «Союз-х», состоящий из 3-4 CD и содержащий лучшие из локализованных нами программ плюс наши собственные разработки и анонсы будущих продуктов. Мы намерены активно сотрудничать с независимыми российскими разработчиками, предлагая им, по возможности, наиболее выгодные условия.

2. Для проектов, ориентированных на западный рынок, затраты на маркетинг иногда превышают стоимость их разработки. Для русскоязычных проектов мы сейчас планируем рекламную кампанию, объем и затраты которой в данный момент публично не комментируются.

3. Edutainment, Reference, Music.

4. Серия дисков, которая находится на локализации, предназначена на 90 % для детей младшего и среднего школьного возраста. Остальные проекты рассчитаны на всех любителей музыки.

5. Не выше 20 долларов.

6. Проблема пиратского копирования становится все менее актуальной, во всяком случае для продуктов российских издательств, тем не менее, мы используем некоторые технические методы для предотвращения незаконного копирования, принцип действия которых вряд ли будет интересен.

7. Интерактивный сборник «Союз-1»

Контактное лицо: **Дмитрий Сильницкий**
(095) 164-94-69



Анатолий Шевчук, директор отделения программных разработок **АО «Дока»**

1. Если всерьез и надолго: издание широкого спектра продуктов, ориентированных на «домашнего» пользователя, как собственной разработки, так и других российских и зарубежных разработчиков. Тесное сотрудничество с дистрибьюторскими компаниями и региональными дилерами. Сотрудничество со всеми, кто заинтересован в создании и развитии цивилизованного рынка программных продуктов.

2. Очень сильно зависит от продукта, но не более 10 %.

3. Игры (традиционно - различных жанров), образовательные программы, информационно-развлекательные и презентационные программы, продукты для домашнего офиса.

4. Домашний пользователь любого пола и возраста.

5. От 5 до 100 у. е.

6. Всеми предусмотренными законом способами.

7. Для любителей игр «action» - Pike, для детей и родителей - «Остров сокровищ», для всех остальных - Pinball. Есть еще пара сюрпризов, но пусть они пока таковыми и останутся.

Если кратко - это все. Если подробно - нужен отдельный разговор.

Контактное лицо: **Анатолий Шевчук**
(095) 536-40-20



Визит в Bullfrog

Интервью с разработчиками Dungeon Keeper

В старой классической РПГ Dungeon Master небольшая группа отважных искателей приключений проникает в зловещее подземелье, дабы уничтожить обитающих там монстров и завладеть несметными сокровищами. В новой игре от Bullfrog сюжет перевернут с ног на голову: то есть, играющий сам выступает в роли злого духа, охраняющего сокровища с помощью подручных демонов и чудовищ - от импов до огнедышащих драконов. По мере уничтожения несостоявшихся кандидатов в герои ваша сила растет, но, увы, каждое уничтоженное незваными гостями чудовище - это брешь в обороне подземелья... Помимо революционного сюжетного подхода, игра выделяется благодаря применению развитых технологий. Все подземелье детально текстурировано, причем играть можно с перспективой как от первого лица (усовершенствованный 3D-энджин Magic Carpet), так и с точки зрения на подземелье сверху. Добавим сюда круговой обзор и многочисленные эффекты освещения - получается очень даже уютное местечко. Персонажи, в том числе свыше 20 монстров, выглядят восхитительно, изумительно визуализированы действия заклинаний. Создатели применили также особую технологию, позволяющую системе изменять тактику действий экранных персонажей в зависимости от способностей играющего, таким образом, уровни сложности не заданы заранее, а как бы формируются в зависимости от вашего мастерства. Выпуск Dungeon Keeper запланирован на ноябрь 1996 года. В качестве дистрибьютора по всему миру выступит компания Electronic Arts.

Pro: Знаете ли вы что-нибудь о работе ваших коллег в России?

Питер: Да, я знаю Олега Медокса, русского разработчика игр.

Pro: Правда?

Питер: Да, мы чуть было не наладили с ним сотрудничество, но, к сожалению, человек, вызвавшийся играть роль посредника, не выполнил своей задачи, его планы изменились, и в итоге мы потеряли контакт с Олегом. А они уже начали разрабатывать для нас игру.

Pro: Что это была за игра?

Питер: Игра по мотивам одной русской народной сказки.

Pro: Не могли бы вы вспомнить ее название?

Питер: Ну, вообще-то, название изменилось в процессе разработки. Первоначально было что-то вроде Cat'n'Bat, но потом, как я уже сказал, мы, к сожалению, потеряли контакт с разработчиками из-за непредсказуемых действий посредника, так что ничего более определенного сообщить не могу. Очень жаль, ведь я чуть было не поехал в Россию (хороший предлог для столь далекого путешествия, не правда ли?). Кстати, а какие игровые жанры пользуются в России наибольшей популярностью?

Pro: Стратегии.

Питер: Итак, весь коллектив создателей Dungeon Keeper теперь в сборе, и мы готовы отвечать на ваши вопросы. Позвольте представить: Алекс Питерс - отвечает за специальные эффекты; Саймон Картер - главный программист; ваш покорный слуга, Питер Молине, - руководитель проекта... (один из программистов комментирует со смехом: "и главный "жалобщик"). Джонатан Барнс - создатель AI background, и, наконец, Дин Картер, брат Саймона, - дизайнер помещений. Марк Хили - главный художник. Вот все, кто работал над этим проектом.

Pro: Очень приятно видеть всех вас. Мне интересно, почему магия так популярна в компьютерных играх? Вы сами верите в магию?

Питер: Интересный вопрос. Хм... Я думаю, что возможности человеческого сознания на самом деле значительно превосходят наши ожидания, но в магию, в узком смысле этого слова, то есть, в ритуальную магию, я, конечно же, не верю.

Pro: А как же магические книги и предметы?
Bullfrog: А, так значит, вы сами верите в них?
Pro: А как же...
Дин: Действительно, магия сейчас весьма популярна, впрочем, дело, наверное, не столько в самих магических действиях, сколько в возможности ощутить свое могущество, ведь, играя в компьютерную игру, человек порой ощущает себя всесильным, ему нравится управлять происходящим и наблюдать немедленный эффект своих действий на экране. Экранная магия - своего рода волшебная палочка, нечто зримое, а, значит, еще более привлекательное, позволяющая вам контролировать многое. Это способ контролировать неконтролируемое.
Питер: Я, скорее, верю в магию, но не потому, что существуют реальные доказательства ее существования, а просто потому, что без моей веры в магию жизнь была бы невыносимо скучной.
Pro (обращаясь к Саймону): А вы?
Саймон: Да, я полностью согласен, я думаю мир стал бы ужасным местом, если бы мы понимали все. Без магии мир просто не заслуживал бы того, чтобы жить в нем.
Pro: Как долго вы работали над этим проектом?
Питер: Вообще-то, это был довольно длительный процесс. Я придумал этот дизайн вероятно целых три года тому назад, спустя год появился Саймон, а затем подключались все новые и новые люди, в том числе Дин и Джонатан. Как обычно у нас и бывает: поначалу над проектом работает совсем маленькая команда.
Pro: Но ведь запросы рынка могут существенно измениться за три года, и первоначально удачная концепция игры попросту устареет, разве не так?
Питер: Действительно, так нередко случается с большинством игр, конечно, коль скоро речь идет о копии концепции другой игры, даже два года - это очень много.
Pro: Вы простите меня за сравнение, но, на мой взгляд, палитра Dungeon Keeper во многом напоминает и Quake, и старые игры о подземельях - та же коричнево-красно-желтая цветовая гамма. Не лучше было бы сделать нечто совершенно непохожее на своих предшественников?
Питер: В этом сходстве нет ничего удивительного: освещение во всех “подземных” играх, в принципе, не может не быть одинаковым. Подземелье должно выглядеть сырым и темным. А вообще, когда вы думаете о дизайне новой игры, в любом случае, нужно прежде всего думать о том, что хочешь создать что-то новое, а не об имитации некоего удачного продукта. Вы должны думать настолько совершенно, насколько это возможно. Таким образом рождается оригинальный замысел. За два года он вряд ли устареет, но если речь идет всего лишь об очередном подражании Doom или Quake, два года - это, конечно же, слишком много, замысел успеет устареть, да, к тому же, многие наверняка успеют сделать нечто похожее.
Pro: Как вы делали artwork для воплощения замысла?
Питер: Это - заслуга Марка. Фактически, именно он создает всю графику, мы просто сидим и говорим, как, по нашему мнению, это должно выглядеть, а он уходит и начинает творить, создавая, в итоге, целый мир.
Pro: Каким образом вы определяете бюджет проекта?
Питер: Только лишь расходы на саму разработку. Никакими внешними ресурсами мы никогда не пользуемся. Так что мы оцениваем только собственный труд.
Pro: Какими компьютерами вы пользуетесь сейчас?
Питер: Только PC. Мы работаем на Pentium-ах - от P200 до P90, и даже P60.
Pro: Используете ли вы Sylicon Graphics?
Питер: Да, одно время мы пытались работать с силиконовой графикой, у нас было даже целых 6 Sylicon Graphics, но мороки с этой техникой было столько, что, в конце-концов, пришлось от нее отказаться, и теперь все наши художники работают на PC с 3D Max.
Pro: Когда вы создавали концепт и artwork игры, какой была первая идея, 2D view или 3D view? Если вы с самого начала закладывались на 3D, то теперь игра уже должна смотреться лучше, чем Doom. Довольны ли вы тем, как Dungeon Keeper выглядит в 3D?
Питер: Если говорить о современном стандарте 3D, действительно, Quake - это высокотехнологичная игра, но все же Quake не может делать то, на что способен Dungeon Keeper. Прелесть Dungeon Keeper состоит в том, что дизайн помещений постоянно меняется по ходу игры. Например, вы идете по коридору, поворачиваете за угол, а за эту секунду, подземелье было обнаружено, все вокруг раскопано и полностью изменилось. Технология, применявшаяся при создании таких игр как Quake, Doom и Duke Nukem 3D, просто не способна это сделать. Ведь там применяются фиксированные карты, а мы сумели создать технологию, которая позволяет вам редактировать и создавать ваше подземелье, по ходу игры, “раскапывая” карту. Это восхитительный концепт. В Dungeon Keeper карта способна изменяться каждую секунду по мере продвижения вперед. В итоге удалось создать нечто действительно новое, чего стоят хотя бы разные ловушки - такого раньше не было. И вообще, графика получилась необычайно богатая и яркая. Да, я согласен с вами: для того, чтобы игра была конкурентноспособной, она должна быть как можно более технологичной.
Саймон: Мы не занимаемся подражаниями на тему Doom или Quake, мы создаем свой собственный оригинальный мир и открыли 2 разных способа смотреть на этот мир.
Pro: Как вы считаете, gameplay - это наиболее важная задача в игре?
Питер: Да.
Pro: Существует ли конфликт между технологией, gameplay и artwork в игре?
Дин: Действительно, конфликт существует, поскольку то, что является весьма функциональным, далеко не всегда привлекательно выглядит, но, как правило, нам удается найти компромисс.
Pro: Как вы определяете игру? Что такое игра?
Питер: Хороший вопрос. По моему мнению, главное - это способность удержать пользователя как можно дольше у экрана компьютера. Компьютерная игра - это развлечение, которое способно удерживать вас часами, другие развлекательные медиа, например, кино, на такое неспособны, за исключением книг. Конечно, нам хотелось бы, чтобы пользователь с удовольствием проводил долгие часы, играя в Dundeon Keeper, и чувствовал даже некоторую грусть, когда игра заканчивается.
Pro: Какие перемены, по вашему мнению, ожидают рынок электронных развлечений в ближайшие пять лет?
Питер: Рынок интерактивных развлечений создается, как ни странно, журналистами, а не гейм-дизайнерами. Были журналисты, которые сказали: раз есть CD-ROM, значит нужно создавать интерактивные фильмы на CD-ROM. Кино станет интерактивным, а необходимость в традиционных компьютерных играх постепенно исчезнет. Однако мы - отнюдь не кинорежиссеры (вероятно, пользователи нашей продукции



ИСТОРИЯ BULLFROG

1987 год - Питер Молине и Лес Эдгар основали Bullfrog, их первый проект - маленькая игра в жанре God game - Populous.
1988 год - попытки договориться об издании Populous увенчались успехом только с Electronics Arts, все остальные издатели отказали в сотрудничестве.
1989 год - издание Populous. Эта игра получила не менее десяти европейских наград. В течение последующих нескольких лет версии Populous были перенесены на 20 различных форматов, включая даже Game Boy.
1991 год - Bullfrog выпускает Powermonger. Эта игра получила награду Best Strategy Game.
1992 год - издание Populous II.
1993 год - издание Syndicate. Игра, получившая бесчисленное количество наград, стоявшая в топах игровых рейтингов долгое время.
1994 год - Bullfrog выпускает два очередных бестселлера: Theme Park и Magic Carpet. В последующее время Theme Park был перенесен на 15 различных форматов и держал высокие позиции в рейтингах 17 месяцев. Magic Carpet была самой продаваемой рождественской игрой и получила звание "Игры года" в Англии и Германии.
1995 год - Питер Молине продал Bullfrog за 20 миллионов фунтов стерлингов Electronics Arts. Компания невероятно разрослась, число сотрудников увеличилось до 60, а количество проектов до 14. Были изданы Hi-Octane и Magic Carpet II. Bullfrog получил больше шести наград на весенней ECTS, включая звания "Разработчик года", специальный приз Innovation Award, 2 награды за Magic Carpet и т. п. Продажи серии Populous достигли 3 миллионов.
1996 год - Должны выйти Dungeon Keeper, Gene Wars, Syndicate Wars, Theme Hospital. В связи с ростом компании офис переехал из Научного парка в Гилдфорде в Бизнес-парк.

не раз имели возможность в этом убедиться воочию). Для того, чтобы сделать по-настоящему качественный интерактивный фильм, нужны блестящие сценаристы, программисты, режиссеры и актеры. Иными словами, интерактивный фильм - весьма сложный проект, по сути дела, настоящего интерактивного кино так и не создано, все, что мы видим пока - не более, чем вереница отдельных видеоклипов, сменяющих друг друга. Помню, мне попалась на глаза журнальная статейка, где говорилось, что скоро, мол, любой из нас сможет играть в Baywatch (TV), непосредственно влияя на сюжет и определяя, тем самым, исход фильма. Мне как профессионалу своего дела понятно, какие чудовищные усилия и средства потребовались бы для реализации подобного проекта. В ближайшее время это вряд ли может стать реальностью. Но вот ребята из Голливуда прочитали эту и подобные ей статьи и решили, что перед ними открылось новое "золотое дно". И вот уже появились последние серии Wing Commander, на создание которых ушло около 12 миллионов долларов. И что же мы имеем в итоге? Смесь B-movie с B-game, а нам нужно A-movie и A-game. Это очень сложная задача, требующая больших расходов. Сейчас уже многие поняли, что на интерактивном кино не удастся быстро заработать много денег, и отвернулись от этой идеи. А журналисты решили, что, поскольку это уже сделано, теперь пришло время для on-line игр.

Pro: И что же вы думаете об on-line играх?

Питер: Здесь работают совершенно иные механизмы. Графика игры должна быть очень маленькой по объему, ведь загрузка программы требует значительного времени.

Pro: То есть, обычный формат CD-ROM все-таки предпочтительнее?

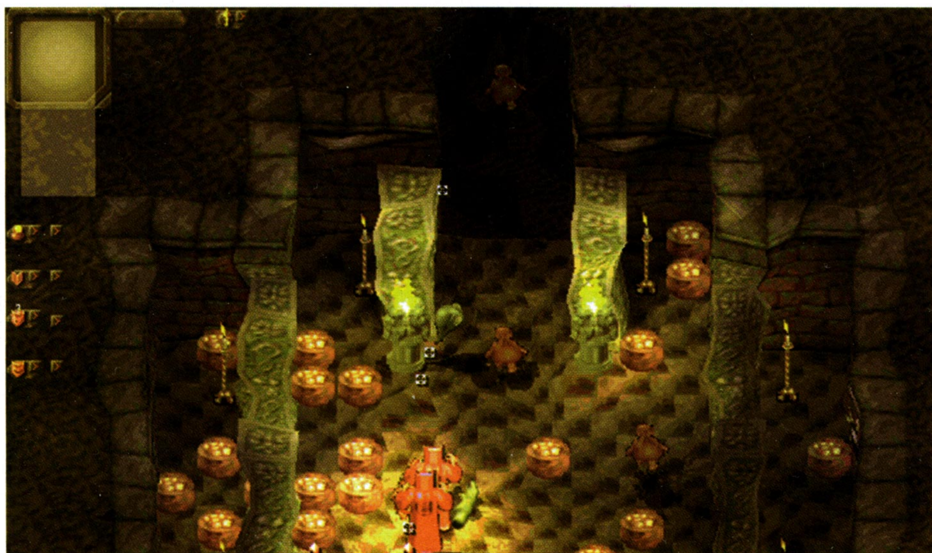
Питер: Дело не в этом, просто речь идет о совершенно разных вещах. Одно дело, купить CD-ROM, совсем другое - прийти домой, просмотреть on-line список доступных игр, загрузить что-нибудь по вкусу и с удовольствием поиграть. Вот как мне это видится в идеале, но при этом любому профессионалу становится совершенно ясно, что в таком случае игра должна быть небольшой по объему.

Pro: Иными словами, идеальная on-line игра должна быть небольшой по объему, но при этом такого же качества, как и дорогостоящие сложные игры, и достаточно увлекательной для того, чтобы в нее можно было бы играть часами?

Питер: Я думаю, пользователи именно этого и хотят.

Pro: Верите ли вы в то, что с помощью on-line можно продлить время пользования тем или иным продуктом, ведь так заманчиво: пошел в магазин, купил CD-ROM, а потом играй хоть целый год по Internet с разными пользователями по всему миру?

Питер: Беда в том, что, покупая CD-ROM, вы никогда не будете знать, сколько еще людей в мире захотят играть с вами в эту игру. На сегодняшний день, одной из наиболее популярных on-line игр является Subspace. Эта крошечная игра лежит на Virgin ftp, и загрузка не представляет никакого труда. Продукт пользуется огромным успехом, но больших денег на нем не сделаешь. Конечно, всем хочется играть в on-line (подобно тому, как пять лет назад всем хотелось играть в интерактивное кино), так что эта сфера электронных развлечений неизбежно будет развиваться по мере улучшения инфраструктуры. Дизайн on-line-игр, естественно, будет зависеть от пропускной способности коммуникационных линий. Лично мне главная проблема здесь видится в следующем: если on-line игры действительно произведут революцию, что тогда делать издателям software?



Pro: Как строятся отношения внутри вашего коллектива?

Питер: Полная солидарность.

Марк: Да уж...

Саймон: Похоже, Марк с этим не согласен... (смех)

Питер: Мы раз в неделю проводим деловое совещание, но, по сути дела, даже в этом нет особой необходимости: если у кого-то в процессе работы возникают вопросы, их можно задать в любой момент. И это действительно работа-

ет. Мы постоянно координируем наши совместные действия, так что готовый продукт является настоящим плодом коллективного творчества. Например, Саймон хочет сделать очередное помещение, Дин тут же будет делать световые эффекты для него, Джонатан, узнав о том, что они делают, сделает монстрам AI, чтобы они могли входить и выходить из этого помещения через двери, Алекс займется специальными эффектами, чтобы это выглядело, как в фильме,а Марк возьмет на себя графику. Итак, все при деле. Конечно, все происходит не так уж быстро: с одной-единственной комнатой порой приходится возиться целую неделю. В общем, непрерывный поиск путем проб и ошибок, постоянные противоречия и компромиссы, а в итоге - всеобщее согласие.

Pro: Расскажите, пожалуйста, о том, как рождается первоначальный замысел новой игры.

Питер: Некоторым разработчикам требуется во что бы то ни стало написать в начале огромный по объему документ, скажем, целый журнал, где все расписано и разложено "по полочкам", то есть, разобраны все элементы будущей игры. Мы же вместо этого берем два листочка бумаги и кратко, в одном параграфе, формулируем основной сюжетный замысел, а также стараемся передать атмосферу будущей игры, то есть, то, какое впечатление продукт будет производить на пользователя. И наконец, несколько предложений об условиях и целях игры. Вот и все, получается совсем крошечный лаконичный документ. Затем уже, доведя программу до той стадии, когда можно играть, мы начинаем экспериментировать. Концепт остается прежним: игрок берет на себя роль "плохого парня", который копает подземелье и подвергается нападению "хороший парней". Замысел прежний, но трактовки могут меняться.

Pro: Как в процессе разработки можно определить, что получается совсем не то, что хотелось? Могли бы вы отказаться от такого проекта, оставив его незаконченным? Иными словами, когда продукт считается готовым?

Питер: Игру можно считать готовой тогда, когда ты сам готов часами просиживать за компьютером, наслаждаясь собственным детищем, и такая же реакция наблюдается у всех твоих знакомых, опробовавших новый продукт. Только в этом случае можно говорить о какой-то завершенности, никак иначе.

Pro: А могли бы вы остановиться на полпути и забросить не вполне завершенный проект, посчитав его ошибочным или неудачным? Ведь именно это случилось у Blizzard с игрой Pax Imperia II: они отказались завершать работу и продали этот проект, решив, что игра получится неинтересной.

Питер: Да, так было в Bullfrog, подобная история произошла, когда мы отказались заканчивать игру под названием Cat'n'Bat (звучит всеобщий смех). К счастью, подобное с нами случается довольно редко, хотя случай не единичный, была еще Space Colony и другие. Дело здесь, как правило, не в том, что замысел игры признан непродуктивным и неинтересным, просто удается придумать нечто гораздо более интересное, и разумнее всего переключиться на новый проект. Но, вообще-то, для того, чтобы с головой уйти в разработку игры, нужно с большим оптимизмом и энтузиазмом воспринимать ее замысел, так что подобные разочарования в собственной работе вообще происходят редко.

Дин: С другой стороны, у меня было немало нереализованных замыслов - нечто такое, что хотелось бы сделать, но обстоятельства не позволили. Бывают незаконченные пробные версии: программист решил предаться "розовым мечтам", и через шесть месяцев появляется небольшая новая игра (например, имеется несколько неизвестных пользователям версий Asteroids). Подобная самодеятельность не возбраняется, но, как правило, люди работают над проектом совместными усилиями и с таким увлечением, что никому не хочется бросить проект на полдороги.



Pro: Вы сами играете только в игры собственной разработки?

Питер: Вовсе нет, я вообще люблю играть, играю в карты, настольные игры, разумеется, компьютерные, причем самых разнообразных жанров, каждый день играю может быть в три игры.

Дин: Я обожаю игры, всегда пытаюсь опробовать что-нибудь новое, мне очень нравится сама идея игрового процесса. Бывает, начнешь играть, но уже через пять минут становится скучно, и ты откладываешь игру, но даже в этом случае что-то полезное для себя извлекаешь, делаешь какие-то выводы.

Алекс: Здесь существует своеобразная "профессиональная болезнь" дизайнера: играя во что-либо, ты не можешь воспринимать игру чисто внешне, начинаешь, вопреки собственному желанию, анализировать, напряженно думать над тем или иным игровым элементов или структурой в целом. Затем тебе начинает казаться, что вот здесь можно было бы что-то усовершенствовать, и так далее... Потом хлопнешь себя по лбу и скажешь: "Господи, о чем это я? Нет, чтоб просто расслабиться и наслаждаться игрой!" Наверняка нечто подобное происходит с кинорежиссерами и продюсерами: они не могут просто наслаждаться чужим фильмом, обязательно начнут анализировать и критиковать, а при этом эффект погружения теряется.

Pro: Расскажите о ваших хобби.

Саймон: Мне пришлось забыть о всех своих хобби. Мое хобби - закончить игру. Когда я не пишу код Dungeon Keeper, я просто сплю.

Pro: Наверное, заснуть бывает нелегко?

Саймон: Конечно, особенно, если учесть, сколько кофе выпито в течение рабочего дня, а в голове крутится масса мыслей. Когда, наконец, погружаешься в сон и вдруг снова видишь игру, над которой работаешь, жизнь начинает казаться сущим кошмаром.

Марк: Мое хобби? Иногда беру в руки гитару. А еще я люблю играть в "классики". Замечательные упражнения!

Питер: Хм... И как часто ты играешь в "классики"?

Марк: Два раза в неделю! (Всеобщий хохот)

Pro: Что вы думаете о российском игровом рынке? Могли бы вы локализовать ваши новые проекты, или же об этом вообще не стоит говорить, поскольку многие на Западе думают, что у нас по улицам медведи и волки разгуливают?

Питер: Ну, если вы продадите более 5000 копий одной игры, мы, в принципе, готовы были бы перевести на русский язык какой-нибудь из своих продуктов. Но Россия имеет дурную репутацию "пиратского рая". Мы знаем, что у вас имеются магазины с импортными играми, но цены настолько высоки, что люди предпочитают приобретать пиратский software, а пираты немедленно копируют и размножают приходящие с Запада новинки. Для того, чтобы пресечь подобную практику, вам необходимо наладить нормальную дистрибьюторскую сеть и снизить розничные цены на лицензионную продукцию. PRO



ECTS осенью

8-10 сентября, Лондон, Grand Hall Olympia

Самое крупное в Европе trade show электронных развлечений



В Англии до сих пор популярен Ridley Scott* (как все английское), правда, за день до открытия SegaWorld в Лондоне все же свернули классный аттракцион AlienWar, находившийся в доме по соседству. Но теперь традиционная японская аркада (величиной всего в 6 этажей) привлекает огромное количество лондонцев: представляете, платишь всего 12 фунтов - и можешь целый день, подобно бездумным тинейджерам, гонять в ралли, драться, летать и пострелривать из пластмассовых базук, притом, что большинство автоматов Sega и Namco - мультиплеерные, а между этажами еще вдобавок и ride аттракционы, и Mak Donalds (в Англии терпеть не могут все американское:-))! Вот оно счастье!

Совсем другое дело - trade show. Оно же для профессионалов. Поговорить об отложенном на 97-ой год выпуске Нинтендо 64 в Европе, об экспансии Microsoft на игровой рынок (9 новых собственных релизов!), о новом издательском конгломерате Eidos, выпить немеренное количество чашечек кофе на переговорах, постараться хотя бы вполглаза обозреть стенды всех 150 участников и уехать с выставки с килограммом дисков и тележкой контрактов. Уф! Все работают.



Из тех, кто не мог удержаться и явно с удовольст-

вием играл на стендах, я, пожалуй могу припомнить только трех человек. Это были Jim Lanahan (вице-


MDK

президент Pulse Entertainment), пребывающий в восторге от своего нового проекта Flux, Dene Carter (один из программистов Bullfrog), одержимый Dungeon Keeper (а это именно та игра, из-за которой вы даже не повернете голову в сторону своей девушки, которую не видели 2 недели, во всяком случае по утверждению ее автора:-)), и Dan Cermak (вице-президент SSI) углубленный в War Wind. Конечно, небольшое количество праздной молодежи осаждало аркаду Sony и с удовольствием гоняло Formula 1, WipeOut 2 и Destruction Derby 2, а на стенде Interplay сияющий David Perry собрал толпу поклонников Murder Death Kill, но самыми играбельными хитами безусловно были наконец-то выставленные на всеобщее обозрение Diablo (Blizzard) и Command&Conquer: Red Alert (Westwood). Хотя американцы тоже почему-то не любят европейские игры и не могут в них играть, мне все-таки больше по душе продукция небольших европейских независимых разработчиков, таких как Adeline, Gremlin, Blue Byte, нежели массовая коммерческая политика гигантов-производителей (Acclaim и GT). Однако и на европейском рынке полным ходом идет интеграция и укрупнение издательских домов: в число крупнейших производителей теперь вошли Eidos и Infogrames - им удалось приобрести несколько более мелких компаний, а Philips Media, купив германскую дистрибьюторскую компанию Bomico, еще более упрочила свои позиции. О визите журнала PRO в известный английский издательский дом Ocean вы можете прочитать в этом номере на стр. 54. А о более подробных новостях с ECTS - на пяти следующих страницах.

Итак, несмотря на всеобщие жалобы, индустрия полна все-таки креативных людей, и, ей-богу, на этой осенней ECTS было достаточно игр, в которые действительно хочется играть и которые мы с вами увидим на Рождество, а может и после Нового года.

При том что 3D, multiplayer и SVGA уже стали стандартом, в поддержку Windows'95 по-прежнему идет великая пропагандная кампания: на этот раз, помимо своего собственного стенда, Microsoft предоставила для своих партнеров стенд Hot Game Created for Microsoft Windows'95, на котором демонстрировали замечательные новинки Activision, Mindscape, Psygnosis, Ocean, Sega PC и Sierra. Об онлайновом паблишинге все еще только поговаривают, но прогнозируют, что к 2000-му году уже 19% общеевропейского объема продаж электронной игровой продукции (наряду с игровыми приставками, видеоиграми и PC software) будет через Интернет. Сейчас же это совсем крохотный детский рынок (менее 2%), по сути дела еще никем не монополизированный.


C&C: RED ALERT

Появилась мода на 3-мерных текстурированных персонажей. В первой пятерке: Dark Forces II, Murder Death Kill, Deathtrap Dungeon, Tomb Raider и Flux. Вероятно, количество подражаний в следующем году сделает это тоже стандартом... Но не надолгое время, рынок хитов практически не терпит долгожителей, а игрушки прошлого сезона (даже такие «новые», как WipeOut и SpyCraft) легко оказываются на барахолках в Camden Town (знаменитые лондонские рынки антиквариата) рядом с поношенными плюшевыми мишками, японскими роботами 50-х и другим устаревшим hi-tek. Все стареет моментально, но технология практически не меняет людей. Люди по-прежнему любят играть... например, в настольные игры. Среди англичан это особый культ: магазинчиков Games Workshop в


DEATHTRAP DUNGEON

Объединенном Королевстве более 60, а их поклонников можно встретить и в фирме Bullfrog, и в клубах типа Westmore Land Arms Pub, где собираются фанаты РПГ, и во время многотысячных турниров Battle Day. Технология - ручная (все фигурки приходится собирать, склеивать и раскрашивать самому), степень addiction - чрезмерная...

Вот так в режиме чрезмерности и пролетают деньки на выставке, проносятся warhammer-овские всадники сквозь неоновые коридоры, хорошо просчитанная вода в Темзе переливается спецэффектами словно в кинофильме Blade Runner... PRO

Эва Рухина

Примечание
Rigley Scott - известный режиссер таких культовых фильмов, как Blade Runner, Alien и т. д.

Fragile Allegiance
Gremlin



Перед нами - сочетание стратегического управления и дипломатии с необузданной стихией массового уничтожения. Как ни странно, все это ужилось вместе, и получилась необычайно увлекательная космическо-стратегическая игра.

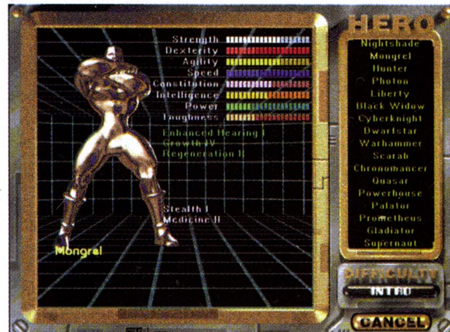
Вы находитесь в роли одного из арендаторов корпорации, получившего право на освоение богатого полезными ископаемыми астероидного поля где-то на задворках галактики. По мере решения текущих проблем нежданно-негаданно приходится столкнуться с происками шести соседних цивилизаций.

Имея весьма ограниченные ресурсы, вы заселяете и застраиваете свои временные владения, выбирая необходимое из готового набора зданий, кораблей и систем вооружения. По мере получения прибыли можно будет осваивать все новые астероиды. Иногда приходится прибегать к услугам черного рынка - тамошние дельцы готовы снабдить вас всем, чем угодно: от психотропных препаратов (для успокоения некоторых колонистов) до биологического оружия. Отношения с инопланетными цивилизациями весьма сложны и запутаны. Дело осложняется тем, что каждая раса обладает совершенно особой, отличной от других системой ценностей, так что каждый ваш шаг вызывает различную реакцию среди новоявленных соседей (система искусственного интеллекта необычайно развита).

Fragile Allegiance содержит массу опций, позволяющих задавать уровень сложности игры в зависимости от целого ряда параметров: например, продолжительности вашего контракта, степени агрессивности инопланетян, количества астероидов, частоты случайных событий и так далее. Фактически каждый играющий может задавать степень детализации игры по своему вкусу. В Fragile Allegiance использована собственная технология motion capture, позволяющая системе моделировать выражения лиц и движения экранных персонажей в зависимости от текущей ситуации. Результат потрясающий: многочисленные действующие лица в игре ведут себя подобно живым людям, то есть, их реакции на происходящее выглядят вполне реалистично.

Fragile Allegiance содержит коллективный сетевой режим для четырех участников. Каждый играющий берет на себя роль руководителя конкурирующей горнодобывающей компании, а обмен сообщениями осуществляется при помощи своеобразной внутриигровой e-mail-службы. Выпуск игры намечен на 4-й квартал 1996 года.

Agents Of Justice
MicroProse



Это игра в стиле X-COM, где сочетаются воедино элементы стратегии, ролевой игры и анимированного приключения. На дворе - 2091 год, наша родная Земля пребывает в плачевном состоянии. В целях противостояния надвигающемуся злу пятеро весьма богатых и влиятельных людей образовали секретное общество под названием Star Council, призванное восстановить на Земле спокойствие и мир. Вы, то есть играющий, берете на себя роль координатора в борьбе против преступников-мутантов. Agents Of Justice - это пример удачного сочетания различных игровых жанров. Во-первых, стратегия: играющий сам планирует миссии, выбирая цели, оружие и героев-исполнителей. Во-вторых, action: в 3D-окружении вы ведете бои с участием множества персонажей. Наконец, ролевая игра: вы можете развить и улучшить индивидуальные характеристики, как непосредственно управляемого персонажа, так и его боевых товарищей. Предварительно вашему выбору предоставляются 24 готовых героя, кроме того, специальная опция позволяет создать свой собственный неповторимый персонаж на основе множества параметров, будь то персональные характеристики (Сила, Интеллект и т. д.), навыки (Акробатика, Боевые искусства, Заклинания и т. д.) или суперспособности (Взрывы, Полеты, Силовые поля). Впрочем, суперспособности, разделенные на четыре группы - физические, энергетические, умственные и мистические, - еще надо заслужить...

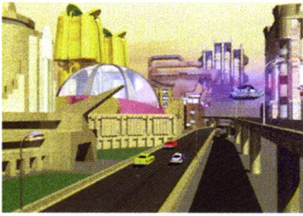


Что же представляют собой ваши противники? Вы боретесь против трех могущественных преступных группировок: Tech Lords, Claw и Shadowyn. Необходимо следить за их действиями, стремясь обнаружить тщательно законспирированные штаб-квартиры прежде, чем мутанты осуществят свои зловещие планы. Есть возможность игры в коллективном режиме по сети или модему.

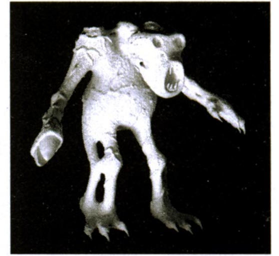
MicroProse представляет
X-COM: Apocalypse

X-COM Apocalypse является продолжением UFO: Enemy Unknown и X-COM: Terror from the Deep. Любители стратегических игр познакомятся с игровым сценарием, поражающим своей динамикой и увлекательностью. Войска X-COM снова призваны спасти человечество от страшной инопланетной угрозы.

Игра X-COM: Terror From the Deep стала крупным событием в мире компьютерных игр в 1995 году. Казалось



бы, всего лишь еще один красочный варгейм с 3D, но название игры выделяется на фоне десятков других продуктов не в меньшей степени, чем, скажем, Civilization Сида Мейера или Formula One Grand Prix Джеффа Крэммонда. С каждым новым продуктом серии число поклонников X-COM растет. И вот теперь - X-COM: Apocalypse. Для тех, кто еще незнаком с сюжетной канвой игры, сообщаем вкратце: большая часть действия происходит в огромном городе под названием Megalopolis на планете MegaPrime в 2084 году. Для успеха в игре придется тщательно изучить механизмы функционирования местного общества. Сам игровой процесс разделяется на три части. Вначале вы расследуете множество странных и, казалось бы, необъяснимых происшествий в разных районах города, причем постепенно во всех загадочных происшествиях начинается ощущаться инопланетное вмешательство... Во второй части инопланетяне переходят от тайных козней к прямой интервенции, и вы принимаете участие в отражении воздушных атак на город в реальном времени. Наконец, в третьей части бои идут уже в самом городе. Здесь вы можете выбирать: либо очередность ходов, либо реальное время. Бой в реальном времени с яркой SVGA-графикой (640x480, 256 цветов) можно вести против компьютера или же реального оппонента через серийное подключение или ЛВС. Необходимо решить отнюдь не простые задачи: распознавать пришельцев в человеческом обличье (они способны принимать внешность других живых существ), проникать в тайны их культа и организации, уничтожить тщательно скрываемый и охраняемый командный центр. Игра X-COM прошла длительный путь развития: от примитивного обзора над головой в Laser Squad через все еще грубоватую, но уже более интересную игру UFO и сверхинтеллектуально развитую X-COM: Terror From the Deep. Возможно ли дальнейшее развитие? Часть новшеств, представленных в X-COM: Apocalypse, будет ощутима, пожалуй, лишь для тех, кто играл в предыдущие продукты серии. Агенты X-COM теперь умеют вести допросы и разбираются в биохимических процессах, знают квантовую физику и оказывают медицинскую помощь, водят автомобили, управляют летательными аппаратами и так далее. Само действие стало более жизненным: агенты и инопланетяне прыгают, бегают, ползают, карабкаются и пригибаются. В начале каждой игры множество параметров, определяющих "общественно-политическую ситуацию" в городе, задаются заново, так что общая картина каждый раз меняется. Можно также менять размеры и масштаб карты города, оптимизировать скорость игрового процесса и степень интерактивности. Словом, все ждут не дождутся выпуска.







Master of Orion II: Battle At Antares
MicroProse



Появилась надежда, что все-таки выйдет еще один продукт из популярной серии стратегических игр, включающей Master of Orion и Master of Magic. В Master of Orion II ваша задача состоит в том, чтобы максимально расширить свои владения и, если удастся, поставить под контроль всю галактику. В ход идет все: технологические достижения и интриги, дипломатия и военные действия. Каждый из играющих начинает с одной-единственной колонии, и какое-то время непременно уходит на знакомство с соседними цивилизациями, а также уяснение механизмов работы многочисленных систем жизнеобеспечения, транспорта, коммуникаций и так далее. Затем начинается безудержная экспансия на "ничейных" территориях, где каждый старается опередить конкурентов. Естественно, на вашем пути возникнут многочисленные препятствия, но самая страшная угроза для всех участников игры исходит со стороны загадочной инопланетной расы антаранцев, которая проникает в ваш мир из другого измерения. Ваша суперзадача: разгадать механизм премещения в иное измерение, где у вас будет шанс победить Антареанцев и завладеть их фантастическими технологиями. Есть индивидуальный и коллективный режимы (через ЛВС или по модему).



Eidos Group

Eidos Interactive стремительно растет и развивается, одновременно в качестве создателя новейших видеотехнологий и одного из ведущих издателей развлекательного software. Благодаря наличию собственной высокоэффективной компрессионной технологии, Eidos занимает весьма выгодную позицию на рынке. Недавнее приобретение таких компаний как Domark Software, Simis, Big Red и, наконец, группы CentreGold (включает US Gold и Core Design) создало могучий потенциал для дальнейшего развития. Концентрация талантов, значительные финансовые возможности позволяют издавать продукты сразу для всех популярных форматов. Eidos - своего рода издательский зонтик, под который стекаются талантливые и энергичные разработчики.

Студии разработчиков, действующие в составе и под эгидой группы Eidos:

Eidos Interactive Studios: специализируются на ролевых играх и стратегии для ПК.

Core Design: специализируются на быстрых аркадных играх для приставок.

Simis: специалисты по летным тренажерам.

Big Red Software: предпочитают ломать устоявшие границы между жанрами и создавать свой неповторимый стиль.

Silicon Dreams: отдают предпочтение кросс-платформным спортивным играм, в частности, именно они создают серию продуктов, посвященных олимпийским играм 1996 года.

Tomb Raider
Eidos

Приключения Лары Крофт начинаются с того, что ее нанимает некий могущественный синдикат, поручив раздобыть мифический предмет под названием Scion. Поняв, что она играет роль пешки в чьей-то большой игре, Лара берет дело в свои руки, решив раскрыть тайну происходящего. Это 3D-стрелялка с элементами приключенческой игры, действие осуществляется от третьего лица. Игра вызывает много ассоциаций: система маневрирования напоминает Prince of Persia, головоломки - Ultima Underworld, Doom, Dungeon Master и множество других игр. Что же касается боев, то здесь просто невозможно провести аналогию, это несравнимо ни с чем (разве что с гонконгскими боевиками Джона By?). Замечательна запрограммирована работа камеры, выбирающей наиболее выгодный ракурс, все гораздо эффектнее, чем в Fade to Black. Наконец, места действия будут более красочными и реалистичными, чем в большинстве игр этого жанра. Некоторые из них будут почти что срисованы с натуры (например, место, где древние инки приносили людей в жертву своим богам).



Tomb Raider состоит из 4 уровней, соединенных между собой небольшими видеосюжетами. Для каждого места действия имеется своя специфическая цель. На первых трех уровнях вам предстоит собрать фрагменты загадочного Scion. 4-й уровень - это Пирамида Атлантиды. На первом уровне действие происходит в Vicabamba (3 зоны), затерянном в горах городе - последней цитадели инков, где они спасались от безжалостных испанских конквистадоров. Это наиболее простая часть игры, дающая играющему возможность освоиться, количество противников сведено к минимуму.

2-й уровень - это Labyrinth (4 зоны). Здесь вас ожидает греко-римский стиль, смесь Одиссеи и Илиады, и все происходит в дремучих джунглях. 3-й уровень - Egyptian (2 зоны).



Blood For Blood
Eidos

Вы готовы к долгому путешествию, где дорога ведет к настоящему безумию, а кровь пульсирует, вытекая из многочисленных ран? Чем больше усилий ради достижения цели, тем больше препятствий и опасностей возникает на вашем нелегком пути. Вы отнимаете у противостоящей вам Твари одну жизнь за другой, а она, вопреки всякой логике, становится сильнее и сильнее... Итак, кровь за кровь!

Что можно сказать о действии в этой игре? Это сравнимо с долгим кошмарным сном: вы попали в какой-то ад кромешный и ежеминутно сражаетесь с крысами, летучими мышами, пауками, зомби, дикими псами и прочей мерзкой нечистью. Впереди маячит заветная цель - Цитадель Тьмы (Dark Domain) и ее обитатель Чернобог... Вы прокладываете себе дорогу через бесчисленные замки, рудники, заброшенные дома. К счастью, человеческий интеллект кое-что значит даже среди этого сумасшествия. Оказывается, при отсутствии оружия можно найти ему замену, пользуясь подручными средствами. Простой лак для волос вполне сойдет за огнемет, а если еще осталось хоть немножко динамита, можно просто крушить все на своем пути. Blood For Blood создана на базе знаменитого 3D Build engine, и в итоге получилась едва ли не самая кошмарная игра, какую только доводилось видеть. Покатые полы и потолки позволяют переходить в новые помещения в самые неожиданные моменты. В игре реализована настоящая многоэтажность (комнаты над комнатами, мосты и т. д.), вращающиеся вокруг своей оси конструкции создают дополнительную опасность. Персонажи могут отбрасывать настоящие тени, возможен полный круговой обзор. Есть коллективный режим для игры ввосьмером. Выпуск игры намечен на апрель 1997 года.





Deathtrap Dungeon
Eidos

Deathtrap Dungeon представляет собой потрясающую эпическую action-приключенческую игру в 3D по мотивам серии популярных романов Йена Ливингстона Fighting Fantasy. Во главу угла создатели поставили два принципа: игра должна быть увлекательной и простой в управлении. Здесь вам предстоят бои на мечах, заклинания и рукопашные схватки. Все уровни подземелья, выполненного в полном 3D, напичканы ловушками, орками, зомби, скелетами, огромными драконами, пауками, некроманьяками и ожившими мумиями (всего 55 типов персонажей)! Множество дьявольски хитрых ловушек, "волчьих ям", потайных коридоров, фальшивых дверей и двигающихся пик. Эта "веселенькая" атмосфера открывает почти безграничные возможности для самовыражения, как в одиночном, так и в коллективном режиме (ЛВС). Изображение управляемого вами героя можно видеть под самыми разными углами и с разного расстояния, причем "разумная камера" сама ловит наиболее выгодные ракурсы, тщательно проработаны реалистичные эффекты освещения по всему подземелью. Весь интерфейс полностью интуитивен, никаких проблем с управлением не возникает - они начинаются за порогом подземелья... В игре есть 16 уровней.





Графику игры выполнила Glassworks, а компрессию осуществила сама Eidos. Популярная серия приключенческих романов породила потрясающую игру. В качестве руководителя группы программистов выступил сам Ричард Хэлливел (создатель Warhammer и Space Hulk).



Battleship Hasbro Interactive

Новый стратегический варгейм с действиями на море, компьютерная реализация настольной игры. В ней содержатся две версии: Classic и Ultimate, - от классической стрельбы по координатной сетке до полностью интерактивного морского боя с разрешением 640x480. Все происходит в реальном времени: маневрирование, выбор целей, прицеливание, стрельба, действия противоракетных систем и координация действий многочисленных кораблей эскадры. Графика необычайно реалистична: вы как будто лично стоите на капитанском мостике или следите за экраном локатора. Разумеется, наиболее эффектные моменты атаки можно наблюдать вблизи. В комплекте будет дополнительный диск с коллективным режимом (можно играть вчетвером через ЛВС или в Internet).



Британская компания Codemasters, специализирующаяся на видеоиграх, отпраздновала свое десятилетие. Игры из ее серии Micro Machines уже шесть лет пользуются большим успехом среди пользователей. Ведущая "гоночная" серия Micro Machines пополнилась двумя новыми продуктами: Micro Machines-version 3 (PlayStation, Saturn), гонки миниатюрных 3D-моделей, и Micro Machines Military (MegaDrive), гонки с применением оружия. Micro Machines-v3 привлекает внимание благодаря тому, что все гонки происходят в 3D-мире, есть 40 маршрутов, 30 видов микро-автомобилей (каждая модель длиной не больше дюйма). Чего здесь только нет! Багги, грузовики и, конечно же, всевозможные гоночные машины. Главное новшество - наличие скрытых (на первых взгляд) вооружений. Оружие необходимо найти и подобрать по дороге.

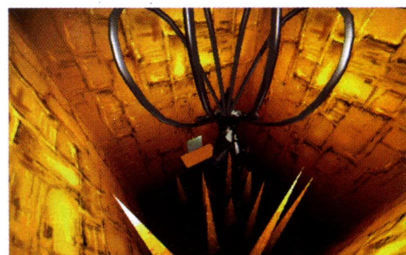


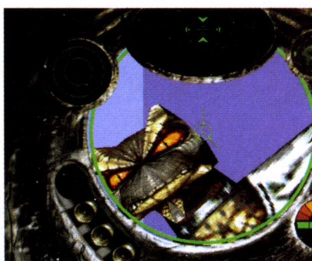
Micro Machines Military - это последняя 16-битная игра серии (в дальнейшем Codemasters будут создавать 32-битные продукты). Крошечные гоночные машинки буквально напичканы разнообразным оружием. Играть можно ввосьмером, причем имеется два типа игры: 30 классических гоночно-боевых уровней и 20 совершенно новых "боевых арен", пригодных как для обороны, так и для атаки (здесь задача состоит в том, чтобы при помощи оружия "вытолкнуть" машину соперника за край арены). Новые маршруты и места действия включают Farmyard - двор фермы, где любой цыпленок может своим клювиком пробить дырку в вашем микро-танке, Forest Park с огромными кузнечиками и Sandpit, гонки в кромешной тьме, где единственным "источником освещения" служат взрывы и фейерверки. В Micro Machines Military вы можете управлять не только привычными гоночными автомобилями, но и танками, бронетранспортерами, вертолетами и прочей боевой техникой. Micro Machines Military разработана благодаря совместным усилиям Codemasters и Supersonic Software (та же комбинация, что и при создании Micro Machines 2 и Micro Machines '96). Выпуск намечен на ноябрь в формате Sega Mega Drive.

Murder Death Kill

Shiny Entertainment привлекла к сотрудничеству немало талантливых разработчиков игр со всего света и создала условия для их плодотворной работы. Наибольшей популярностью пользуется главное "детище" Shiny Entertainment - Earthworm Jim, уже успевший стать главным персонажем двух видеоигр, мультсериала (производство Universal Cartoon Studios/Warner Brothers), комикса, пришедший к детям в виде игрушки и так далее. На подходе новая увлекательная игра от Shiny, на этот раз - реализованная полностью в 3D. Все начинается с одной из футуристических катастроф: из глубин вселенной исходят загадочные потоки чистой энергии, условно названные "Streams". Земля попадает в один из этих потоков, и кому-то кажется, что теперь энергетическая проблема решена. Но не тут-то было. Вслед за "дармовой" энергией из космоса на нашу грешную планету обрушивается лавина инопланетных переселенцев. Агрессивные пришельцы воздвигают целые города на платформах, которые перемещаются по земле, уничтожая все на своем пути. Тем временем, находящиеся на околоземной орбите гениальный доктор Fluke Hawkins, генетически смоделированная собака Earth Max и управляемый вами персонаж по имени Курт при помощи сверхсовременного оружия пытаются очистить Землю от незваных гостей. Murder Death Kill - игрушка жанра action. В ней задействована невероятная технология ZOOMVIEW, позволяющая взглянуть в глаза неприятелю, находящемуся за целую милю от вас, при помощи удивительного снайперского шлема, а потом прицелиться и вышибить инопланетянину мозги (если выражение его "лица" вам не слишком понравится). Или другой пример: вы следите на огромном расстоянии за действиями врага, сидящего за чашечкой кофе. Выстрел - и чашка разбивается, а противник в страхе лезет под стол (пусть радуется, что вы не отстрелили ему ухо). Или еще: вы стреляете в ногу противнику, наслаждаясь зрелищем его страданий, тут ему на помощь подбегает другой - теперь можно прикончить обоих!







Время выпуска: ноябрь 1996

The Settlers II: veni, vidi, vici
The Extra Missions Disk

Как видно из названия, это расширительный диск с дополнительными миссиями. В нем вы найдете новое средство редактирования карт: играющий теперь легко может создавать собственные карты, новый "зимний" сценарий, возможность выбирать любую из четырех культур. И нынче вовсе не обязательно брать на себя роль римлян. Для игры с расширительным диском необходима копия игры Settlers II, выпуск запланирован на ноябрь.



F-22 Lightning II
NovaLogic

Еще один летный тренажер, моделирующий действия суперсовременного истребителя F-22. Новейшая полигональная технология компании NovaLogic позволила создать реалистичные ландшафты, а Dolby surround sound создает эффект аудио-визуального присутствия.

F-22 в реальности - это просто невероятное достижение авиационной техники, истребитель-"невидимка" сверхдального действия. Имитация, созданная NovaLogic, базируется на множестве реальных статистических данных. Этот летный тренажер воспроизводит действия наиболее технологичного истребителя в мире, на котором, тем не менее, необычайно легко научиться летать (как в реальности, так и в игре), таким образом, перед нами не просто современный и развитый, но также и наиболее дружественный по отношению к пользователю летный тренажер. Новый полигональный engine создает текстурированное графическое окружение с эффектами атмосферного освещения. Поддерживается режим SVGA, 3 типа разрешения. В F-22 воспроизведено четыре типа ландшафтов: пустыня, джунгли, остров и материковое побережье, - по 8 миссий для каждого типа ландшафта. Разнообразие поддерживается и присутствием Редактора миссий - Quick Mission Editor, есть коллективный режим для 4-8 участников.



Технология Voxel Space 2 в двух новых играх компании NovaLogic

NovaLogic представляет новейшую технологию создания 3D-местности Voxel Space 2. Она уже применяется в ходе создания таких продуктов, как Comanche 3 (имитация вертолета 21 века) и Armored Fist 2 - M1A2 Abrams (танковый тренажер).



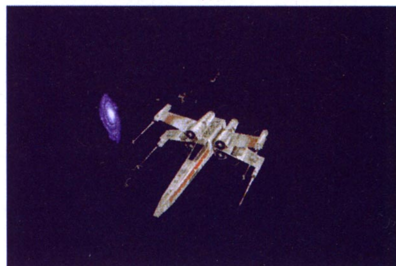
Voxel Space 2 значительно превосходит по своим возможностям прежнюю технологию Voxel Space, применявшуюся в вертолетной имитации Comanche. Теперь удается достичь нового уровня реализма как в изображении летательных аппаратов, так и земной поверхности. Voxel Space 2 обеспечивает невероятно "гладкое" 3D-окружение с максимальной степенью свободы передвижения и обзора. Линия горизонта значительно отодвинулась вдаль, а степень детализации повысилась. Эта технология работает в DOS и Windows'95, требуется как минимум 486-й процессор (рекомендуется Pentium) и 16 Мбайт ОЗУ. Каждая игра, разработанная при помощи Voxel Space 2, будет содержать коллективный режим для прямого подключения, модема и сети.

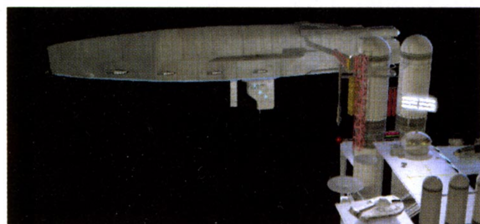


По словам президента компании Джона Гарсиа, появление Voxel Space 2 указывает на то, что NovaLogic в полной мере удается сохранить лидирующие позиции в создании не только высокотехнологичных игровых продуктов, но и самих 3D-технологий. В следующем году компания представит на рынок также два новых графических engine.

Rebellion
Игра из серии The Star Wars от LucasArts

Войска Империи и Восставшей Коалиции (Rebel Alliance) вновь сходятся для решающей борьбы - таков сюжетный замысел еще одной игры из серии Star wars, намеченной LucasArts к выпуску в первом квартале 1997 года. Rebellion - очередная космическая эпопея, где в реальном времени идет ожесточенная борьба за владычество во Вселенной. Теперь играющий может выступать в роли Верховного Главнокомандующего войск одной из сражающихся сторон, то есть, управлять всеми ресурсами Империи или же, соответственно, Восставшей Коалиции. Играть можно в одиночку или же по модему. Предлагается к выполнению множество стратегических и тактических заданий. Например, Империи для достижения успеха требуется захватить Люка Скайволкера, Мон Мотма или же уничтожить центральный штаб противника, а восставшим - захватить Дарта Уэйдера, самого Императора, или же (опять же) уничтожить неприятельский штаб.





Безусловно авторские права на эпопею Star Wars LucasArts открыли перед LucasArts практически безграничные возможности для создания все новых и новых игр. Rebellion, в отличие от своих предшественников, - стратегия, и в дальнейшем тема Звездных Войн будет воплощаться в новых для LucasArts жанрах.



NTERNET NTRANET

EXHIBITION

MOSCOW, RUSSIA
NOVEMBER 6-10

WAKE UP! IT'S TIME TO TAKE THE WEB TO WORK!

DO IT get on the web, now, and do it right!

OPTIMIZE Manage your corporate resources and legacy data.

START ENTER THE INTRANET. THE BUSINESS WORLD WITHIN THE WEB.

GO TO I^2 WPI-Blenheim's breakthrough Internet/Intranet Theater!

BE THERE November 6-10, 1996, Manezh Exhibition Center, Moscow, Russia

SIGN ME UP! DO IT ON THE WEB www.blenexpo.com

Internet Theater is Sponsored by ACER Sales & Distribution - Moscow and Internet Access is provided by RELCOM

BLENHEIM
WPI-BLENHEIM

WPI-Blenheim • FORT LEE EXECUTIVE PARK • ONE EXECUTIVE DRIVE • FORT LEE, NJ 07024 • (201) 346-1400, ext.555 or Fax (516) 424-2672
WPI-Blenheim • 7a Dmitry Ulianova, Suite 403-404 • Moscow, Russia 117038 • (095) 132-7017 or Fax (095) 132-5356

Cryo Interactive Entertainment

Парижская компания разработчиков, создавшая такие знаменитые продукты, как Dune, Lost Eden, и MegaRace, намерена начать самостоятельную издательскую деятельность. В 1996-97 годах Cryo собирается издать 10 игр под лейблом Cryo Interactive Entertainment. Вот первые четыре продукта из запланированных к выпуску: Versailles, Dragon Lore 2: The Heart of the Dragon Man, Atlantis: The Lost Tales и Riverworld. По словам управляющего директора Жана-Марсьяля Лефранка, в качестве дизайнерской студии Cryo достигла пика своего развития (170 сотрудников работают над 15 проектами), и теперь необходимо двигаться дальше, завоевывая место на рынке для своих продуктов уже в качестве самостоятельного издателя. В качестве инвестора удалось привлечь одну из крупнейших французских промышленных групп, специализирующуюся на предметах роскоши - LVMH (именно ей принадлежат такие фирмы как Christian Dior, Lois Vuitton, Guerlain и др.). LVMH приобрела 20% акций Cryo, что считается большим успехом. Начало самостоятельной издательской деятельности вовсе не означает, впрочем, прекращения выгодного сотрудничества с другими издательскими домами. Cryo и в дальнейшем намерена предоставлять им свои продукты для выпуска, а также будет приобретать лицензии на адаптацию некоторых наиболее популярных игр (например, Aeon Flux). Для начала самостоятельной издательской деятельности Cryo решила сконцентрировать внимание на двух жанрах: приключение (в традициях Lost Eden и Dragon Lore) и имитация. Особое внимание, как и прежде, создатели намерены уделять сюжетной канве: именно этот принцип воплотится в таких продуктах как Riverworld (по мотивам научно-фантастического романа Филиппа Жозе Фармера), Ubik (по мотивам произведения Филиппа К. Дика), Dragon Lore 2 (продолжение игры, не нуждающейся в особом представлении) и новой эпической саге Atlantis: The Lost Tales.



Versailles 1685, Cryo

Игра принадлежит к приключенческому жанру. Действие происходит среди красот грандиозного Версаля. Свободно передвигаясь в 3D-мире, вы взаимодействуете с более чем 30 реальными историческими персонажами, чьи образы выполнены с настоящим портретным сходством. Здесь вам нужно погрузиться в гущу дворцовых интриг, распутывая хитросплетенья зловещего заговора. Множество тайн, головоломок и ключей, разные неожиданности. Эффект воздействия этой игры подобен машине времени: перед вами оживает давно ушедшая эпоха Людовика XIV. Историческая достоверность происходящего гарантируется (в качестве эксперта в создании игры участвовал директор Версальского музея). Специализированная база данных поможет вам ориентироваться в реалиях 1685 года. Музыкальное сопровождение содержит 40 минут французской музыки эпохи барокко. Время выпуска: ноябрь 1996.



Dragon Lore II Cryo

Это настоящий подарок любителям первой части этой action/adventure-игры. Перспектива от первого лица создает эффект погружения. Орды обитателей Царства Ужаса снова приготовились к атаке. Dragon Prince благословил вас - Вернера фон Валленрода - на бой и подвиг. Но вот неожиданность: каждому рыцарю должен помогать его верный спутник-дракон, а ваш дракон Maracch таинственным образом исчез... Вы должны как можно скорее разыскать дракона и вступить в бой с силами зла. Впереди - длительное путешествие, встречи с загадочными и необыкновенными существами и, конечно же, смертельные опасности. В игровом процессе задействовано свыше 60 персонажей. Время выпуска: ноябрь 1996 года.





XS SCI

Новый "гладиаторский имитатор" от первого лица, быть может, придаст "второе дыхание" жанру action. XS оставляет незабываемые впечатления. Судите сами: 60 разумных противников (у каждого - свой неповторимый боевой стиль), 20 боевых арен (для каждой - своя тема) и широчайший выбор оружия. Игра выделяется, прежде всего, благодаря новой системе искусственного интеллекта. С чем это можно сравнить? Пожалуй, ощущение от противоборства с системой сходно с тем, как если бы вы играли в Deathmatch в коллективном режиме, то есть, против реальных оппонентов... Искусственный интеллект ваших противников развит настолько, что они сами изучают вашу тактику и принимают оптимальные решения: когда атаковать, когда отступать, с кем заключить союз. Цель игры лаконично проста: вы должны уничтожить всех противников, оставшись единственным живым Гладиатором. Шагая к званию "Shield Fighter Lord", вы не только набираете победные очки - создается подробная летопись ваших побед, где в качестве иллюстраций используются анимированные клипы. Главное средство защиты - энергетические щиты, благополучно выдерживающие любое непрямое попадание. Однако, каждое проникающее ранение ослабляет энергетическую защиту... Глядишь, и защиты уже нет, значит, следующий выстрел неприятеля станет для вас смертельным! Игра содержит, помимо всего прочего, коллективный режим, многослойные 3D-уровни и жутковатое музыкальное сопровождение для пущего нагнетания страстей. Выпуск XS запланирован на ноябрь 1996 года.





The Curse of Monkey Island
LucasArts

В этой игре, запланированной к выходу в первой половине 1997 года, зловещий пират Ле-Чак в очередной раз воскресает из мертвых, дабы отомстить...

The Curse of Monkey Island - уже третья игра из популярной приключенческой серии, в которой сочетаются увлекательный авантюрный сюжет, яркие запоминающиеся персонажи и неизменное чувство юмора. Главному герою (Guybrush Threepwood) предстоит спасти свою единственную верную возлюбленную Элейн Марли от ужасного пирата. Игра наполнена смешными персонажами: забавными пираты, людоедами-вегетарианцами и так далее. Любителям этой серии новый продукт просто заведомо не может не понравиться. Начинается все с того, что Ле-Чак пытается сделать Элейн своей невестой, но отважный Гайбраш в момент похищения успевает надеть на палец возлюбленной волшебное кольцо, в результате чего девушка превращается в золотую статую... Гайбраш, вовсе не ожидавший подобного эффекта, стремится развеять колдовские чары, сражаясь, по ходу дела, с пиратами и сухопутными разбойниками. Разрешение значительно повысилось, отчего графика, несмотря на сохранение общего стиля, кажется гораздо более яркой и эффектной.

Lords Of The Realm 2

Приобретя эксклюзивное право на издание продукции фирмы Impressions, компания Sierra решила выпустить Lords Of The Realms 2.

Графика продолжения популярной в свое время игры была основательно переработана, и теперь предстанет перед пользователем в сиянии SVGA. Игровой процесс стал гораздо более насыщенным: теперь вам предстоит контролировать все аспекты жизнедеятельности своей империи - от управления ресурсами, замками и коммуникациями до изобретения новых видов вооружений, которые нужны армии. Время выпуска пока что точно не определено.

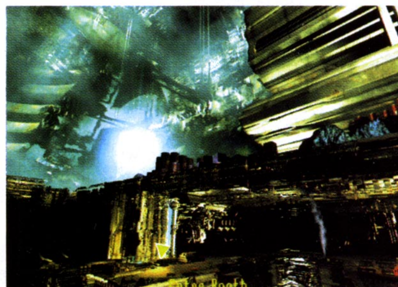




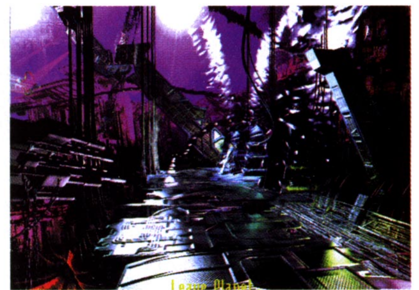
Privateer 2: The Darkening
Electronic Arts/Origin

Проще всего решить, что речь идет всего лишь о продолжении игры Privateer, но это далеко не так. Усовершенствования оказались настолько значительными, что фактически получилась самостоятельная игра, более того - игра, претендующая на звание лучшего космического летного тренажера всех времен и народов. Представьте себе X-Wing, помноженный на Privateer, и все это возведено в степень... Проект уже обошелся в пять (да-да, именно так) миллионов долларов, из которых три с половиной миллиона были потрачены на съемки интерактивного кино с участием таких знаменитостей, как Дэвид Уорнер, Джон Херт и Кристофер Уолкен (съемки производились Pinewood Studios). В Darkening перед вами расстилается целая Вселенная. Вы можете перемещаться в любом направлении, принимать любые решения и предпринимать любые действия. Для овладения игровыми приемами потребуется минимум времени! Похоже, что наконец-то удалось устранить все мыслимые и немыслимые недостатки игр серии Wing Commander и добавить ко всему прочему массу новшеств (как технических, так и сюжетно-концептуальных).

Программа содержит свыше 150 миссий, причем часть из них вам неизбежно придется выполнить для достижения конечного успеха, а другие могут либо встретиться на пути, либо нет, в зависимости от ваших действий (сюжет не линейный, а бесконечно разветвляющийся). Миссии бывают разные. Иногда все ясно и понятно: надо, например, уничтожить корабль, перевозящий наркотики. А в другой раз кто-то предлагает вам большие деньги за уничтожение некоего корабля, и вы выполняете задание, не подозревая, что уничтожаете родственников некоего высокопоставленного лица. И вот за вами уже гоняется полиция, и теперь вы готовы сами отыскать своего нанимателя и отомстить ему. В отличие от Wing Commander, где нужно было выполнить миссию полностью, в Darkening в любой момент можно выйти из боя (если, разумеется, позволят обстоятельства) и начать двигаться в любом направлении, преследуя свои собственные цели или просто наугад. Впрочем, впоследствии можно, при желании, вернуться и добить истекающего кровью врага...



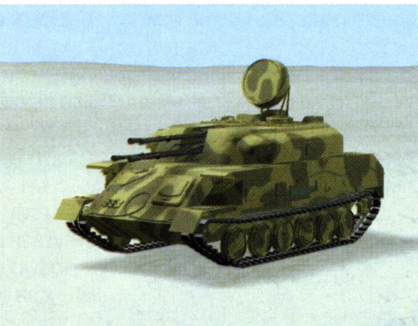
В игре представлено более 190 типов космических кораблей. The Darkening - это три переплетающихся мира в одной игре: свободное перемещение по просторам космоса, напряженные и захватывающие бои и, наконец, кинематографический сюжет. Начало достаточно увлекательно: ваш герой попадает в катастрофу, практически полностью лишившись памяти. Из больницы его кто-то похищает, но затем похитителей убивают, и вот главный герой (то есть, вы) мучительно пытается хоть что-нибудь вспомнить, но так как это ему не удается, он пускается в путь, надеясь постепенно разобраться в происходящем. Таким образом, при наличии "генеральной задачи" - узнать, кто есть кто - вы не связаны рамками сюжета и можете свободно перемещаться, взаимодействуя с кем угодно, или же, наоборот, избегая тех или иных встреч. В одной игре абсолютно невозможно увидеть всего сразу, так как сюжетная линия многократно разветвляется. Например, натренировавшись, вы построили самый совершенный корабль, обследовали всю галактику и выяснили, наконец, кто вы такой, но при этом все равно пропустили около 50 % всех персонажей, миссий и ситуаций, так как принимали те, а не иные решения. Здесь есть торговля и политика, личные интриги и социальные конфликты, множество планет, народов и отдельных ярких личностей! Дабы не запутаться в водовороте лиц и событий, вы в любой момент можете прибегнуть к помощи специальной базы данных P.A.D (Personal Access Directory) - эдакой автоматической записной книжке, которая воспроизведет нужную информацию обо всем увиденном и услышанном.



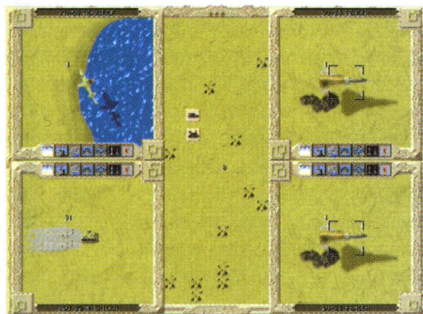
Вьюга в пустыне

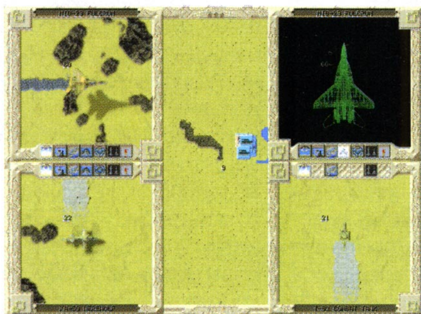
Все было не так. У ГКЧП все получилось. Причем на год раньше, в августе 1990-го - как раз когда Ирак напал на Кувейт. И за спиной Саддама Хусейна оказался раздираемый политическими неурядицами, но все же могучий "старший брат"...





Так начинается игра "Вьюга в пустыне", над которой прямо сейчас трудится команда разработчиков фирмы "Дока". Основу этой команды составляют трое из авторов Total Control, а основу игры - тактические бои самой современной техники западного и советского производства! Реальные самолеты, вертолеты, танки, комплексы ПВО, крылатые ракеты и авианосцы - в полном вашем распоряжении! Игра будет состоять из стратегической части (где надо перебрасывать силы и распределять их по районам боевых действий) и тактической, где потребуется выполнять миссии, наподобие C&C/Warcraft/Z/Warhammer. Основные отличия от всех перечисленных изделий - реальная техника и боевые условия, оригинальный многооконный интерфейс, наличие общестратегической части (что делает миссии осмысленными и взаимосвязанными), и - в тактической части - гораздо более разумное управление боевыми единицами. Помимо непосредственного командования каждым объектом/группой по отдельности, будет реализована система контроля за поведением объекта, с созданием сложных комплексных приказов, информационных связей (подчинение, целеуказание и т. д.). На этапе расстановки сил перед миссией можно будет сформировать тактический замысел и "поставить боевые задачи" своим войскам.





Короче, ждите зимой этого года - и увидите сами! Игра будет идти под Windows'95, в SVGA 640x480x256, с CD-audio, возможностью multi-player-игры и поддержкой всего, что только есть. Играть можно будет как за НАТО, так и за Ирак. И еще неизвестно, кто победит: Восток - дело тонкое!

На выставке "Софтул" компания "Дока" объявила о намеченном на конец ноября выпуске новой русскоязычной игры в жанре стратегии/тактики в реальном времени (подобно DUNE 2, Warcraft, Command & Conquer). Игра под названием "Противостояние" сделана командой разработчиков из Санкт-Петербурга, объединившихся в фирму "Наши игры".



Сюжет игры основан на событиях Великой Отечественной войны. Она состоит из миссий (по 14 за каждую их воюющих сторон), которые отражают важнейшие события Великого Противостояния. По ходу игры задания становятся все более и более сложными, и заключительные миссии представляют собой уже полномасштабные военные операции с участием различных родов войск и разнообразной боевой техники.

Вся военная техника, которая имеется в игре, полностью воспроизводит реальное вооружение СССР и Германии тех лет. В боевых операциях могут участвовать пехота, танки, тяжелая артиллерия, бронетранспортеры, зенитная артиллерия, авиация, батареи береговой артиллерии, а также знаменитые "Катюши".



Интерфейс «Противостояния» прост и достаточно традиционен для игр этого жанра. Можно отдавать приказания отдельным боевым единицам, объединять их в группы, запоминать до 10 групп объектов. Активному объекту или группе могут быть отданы приказы двигаться в указанную точку, атаковать боевую единицу противника всем имеющимся оружием, прекратить выполнение предыдущего приказа.

Основные игровые экраны выполнены с качественной ручной графикой высокого разрешения, а межуровневая анимация - в трехмерной графике. Впечатляет масштабное трехмерное вступление, которое по качеству графики превосходит все имеющиеся на рынке российские разработки, включая "Русскую рулетку" и Total Control.

"Противостояние" разработано под DOS, но без проблем работает под Windows'95. Минимальные системные требования достаточно щадящи: 486 DX2-66, 8 Мб, SVGA 1МБ (VESA), двухскоростной CD-ROM.

Издательская компания So/USE Interactive Entertainment, входящая в группу компаний «Концерн Союз», объявила о заключении соглашения со скандинавской компанией Flotten AB об использовании новой системы защиты CD-ROM от несанкционированного копирования Lazer Lock.

Система имеет три степени защиты:

от копирования информации на жесткий диск;

от копирования с помощью CD-рекордера;

от заводского копирования.

Все три защиты абсолютно прозрачны для конечного пользователя и не требуют введения каких-либо паролей или наличия ключевой дискеты.

На сегодняшний день система Lazer Lock не имеет себе равных по эффективности, в особенности при защите от заводского пиратства. Услуги по производству защищенных CD-ROM будут доступны всем клиентам компании «Союз» с 1 ноября 1996 года.

С 1 октября начались продажи в России локализованной версии «компьютерной книжки» английского издательства Europress «Остров сокровищ», созданной по мотивам бестселлера Р.Л.Стивенсона.

CD-ROM позволяет прочитать книжку с иллюстрациями на экране компьютера, послушать инсценировку, озвученную театральными актерами, исследовать страницы книги, содержащие забавные «оживающие» картинки, прочитать полезные гипертекстовые комментарии, а также поиграть в четыре увлекательные игрушки, привязанные к содержанию книги.

Звуковое сопровождение книги записано в виде отдельной дорожки в стандарте Dolby Surround, что обеспечивает прекрасное качество звука на компьютере, а также позволяет прослушивать его на обычном проигрывателе аудио компакт-дисков.

Локализация осуществлена АО «Дока» по лицензии Europress, а издание осуществлено АО «Дока» совместно с ведущим российским дистрибьютором программного обеспечения - фирмой «1С», которая является эксклюзивным дистрибьютором продукта в России.

Российская компания «Бука» начинает совместный проект с европейским отделением японской компании Sony Computers Entertainment Europe по выпуску продуктов для игровой приставки Sony PlayStation. Этот выбор не случаен: компания Sony торгует 32-битными приставками уже около года, и на август месяц объемы продаж достигли миллиона.

Переговоры с Sony Computers Entertainment Europe начались два года назад, однако только недавно, на выставке в Лондоне, удалось достичь конкретных результатов. «Бука» станет первой компанией, разрабатывающей игры для российского рынка PlayStation, планирует стать производителем игр для Sony PlayStation и в дальнейшем развивать этот формат на базе собственных продуктов.

Официальная презентация Sony PlayStation в России состоялась 17 сентября. На данный момент этот формат считается самым перспективным, так как благодаря трехмерной графике игры на Sony PlayStation превосходят лучшие игры на персональном компьютере. Подтверждением этому служит и то, что около 50% зарубежных покупателей Sony PlayStation до ее приобретения уже имели дома компьютер.

Первая игра для Sony PlayStation будет создаваться «Букой» на базе «Дорожных войн». Компьютерный вариант игры должен был появиться в продаже в начале декабря, но по ряду причин выход тиража отложен на март.

ВНИМАНИЕ! Любители компьютерных игр смогут найти много интересных и полезных материалов в первом томе книги Сергея Водолеева “Энциклопедия Лучших Игр для IBM PC”, который не так давно появился в книжных магазинах России. Это же издание открывает новую серию книг, посвященных лучшим компьютерным играм последнего времени, на его страницах представлено большинство жанров - от единоборств до приключений. В книге содержатся, в основном, описания действительно лучших игр, и при этом далеко не старых - зачастую это свежие хиты. Основное внимание уделено тем игровым аспектам, которые требуют от игрока длительных поисков и утомительных усилий. “Энциклопедия...” поможет пройти сложный момент в приключенческой игре, обучиться стратегическим премудростям или узнать хитроумные комбинации клавиш в единоборствах, на примере наглядной схемы понять систему управления игрой.



Издание осуществлено совместно компанией “Фантом”, много лет специализирующейся на играх для IBM, и издательством “Питер”, которое прекрасно известно своими качественными публикациями в области компьютерной литературы. В книге имеется множество иллюстраций, схем и диаграмм, помогающих в восприятии материала. Вместе с книгой можно купить диск CD-ROM, содержащий огромное количество картинок, “демок”, дополнительных уровней и прочего “freeware” (но никаких пиратских копий!). В самое ближайшее время ожидается появление второго тома серии, с улучшенным дизайном, полноценной цветной вклейкой и - изюминкой номера - подробным описанием многопользовательской ролевой игры Sloth II, доступной любому пользователю Internet! Не пропустите!

ВНИМАНИЕ! Не путайте, пожалуйста, новую серию с “Энциклопедией Компьютерных Игр” в твердой обложке, где мы делали только первый том.



В январе 1997 года британская компания AURIC VISION планирует выпуск русскоязычных (одновременно с англо- и немецкоязычными) версий трех игр российских разработчиков: первой серии игры GAG, разработанной ZES't Corp, Z.A.R. и MADSPACE, разработанных компанией MADDOX GAMES.

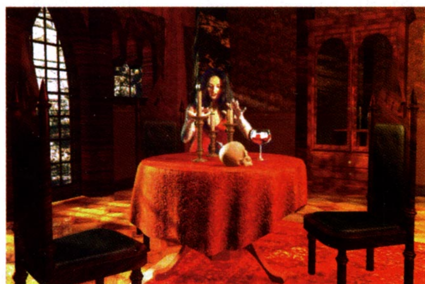
GAG

Секретный агент полиции нравов - Гарри - вступает в опасную схватку с убежденной сатанисткой Маркизой Марго. Захватывающий и шутливый сюжет перенесет вас в сумасшедший 3D-мир. Здесь мусорные корзины запросто пожирают ботинки, жареные куры вылетают из микроволновок со скоростью F-19, а бомжи-монстры, проживающие в канализации, легко умерщвляются утюгом.



GAG - это пародия на хиты жанра adventure. Когда, наконец, вы освоитесь в этой обстановочке и привыкнете к непростому характеру героя (дело в том, что Гарри по медицинским показаниям является девственником-эротоманом (!) и проводит все свободное время у подзорной трубы, подглядывая в окна за переодевающимися девушками), можно попробовать подобраться к замку Маркизы и начать войну против сатанинских происков неких Черных Братьев.

Интересно, что в игре (впрочем, как и в жизни) положительные персонажи отсутствуют напрочь. Чего стоит хотя бы Маркиз - муж красавицы Марго.Е Этот потомственный летчик участвовал во всех войнах и несколько раз был сбит, не всегда успевая воспользоваться парашютом. Ныне отважный герой носится на инвалидной коляске, собранной из частей старого F-16, и, будучи постоянно "выпимши", палит из зениток по всему, что движется над замком (включая собственную супругу, которая не прочь ночами покататься на метле).



Несмотря на то, что GAG помещается всего на двух CD, в игре множество видеофрагментов отличного качества. Прибавьте к этому профессиональный кинозвук, оригинальную музыку и удобный point&click-интерфейс, а также и то, что русскоязычная версия выйдет одновременно с остальными.

Помимо чисто квестовой части, GAG содежит несколько мини-игр. Хотите - осваивайте (увы, лишь в теории) сотни поз из Камасутры с помощью своеобразного подобия карманного Тетриса; хотите - убивайте вилкой назойливых мух; а если вы любитель острых ощущений - привяжите веревку из дамского белья к ногам и прыгайте, как на "Тарзане". Некоторые из этих игр появятся на интернетовских серверах уже в октябре.

Добавим, что весной 1997 года выйдет вторая серия GAG (с использованием стереографики!), в которой вы сможете сыграть за отрицательного персонажа - Маркизу Марго.



Z.A.R.

Z.A.R. - большой 3-х мерный проект, созданным российскими разработчиками, в жанре shoot'em up. (Zone of Artificial Resources) - Зона Искусственных Ресурсов - она используется землянами в качестве базы для освоения дальнего космоса: нечто вроде фабрики, управляемой компьютерной сетью, по производству космических ракет, роботов, искуственных спутников и прочего железа. Как вы наверное уже догадываетесь, где есть сеть, там обязательно должен произойти сбой компьютерной системы. Совершенно верно, ошибка в программе управления сделала Z.A.R. фабрикой по производству смерти. Земляне предприняли попытку вернуть себе Z.A.R. и послали сюда Инспектора на корабле с ограниченным запасом вооружения (придется добывать трофейное). Игроку предстоит примерить на себя одежду, а, вернее, скафандр Инспектора и уничтожить узлы связи сети в каждой зоне. Игра сделана на основе технологии Voxel Space (вспомните популярный Comanche или новую игру Shattered Steel). Боевые действия проходят как на суше, так и под водой или в условиях кислотно-щелочного дисбаланса.



В игре множество ярких деталей: например, после применения взрывного оружия на поле боя остаются обоженные огнем воронки. Shareware-версия Z.A.R. содержит одну миссию и три уровня, шесть видов оружия и девять противников. В полной версии будет три миссии (три планетные системы), 30 уровней, 11 видов оружия и множество разновидностей противника. Игра временами напоминает кадры из фильмов про битву на Курской дуге, особенно когда ваша армия роботов начинает вести слишком активные боевые действия. Да, вы поняли совершенно правильно, впервые в подобного рода играх применен принцип «стенка на стенку», который характерен для стратегических игр (но органично вписался в концепцию Z.A.R). Пожалуй, следует добавить, что игра поддерживает сетевой режим, планируется поддержка Интернета и, возможно, распознавание голосовых команд. К несомненным достоинствам игры можно отнести поддержку многочисленных стереочков, а также устройств виртуальной реальности. Так что, если вы являетесь счастливым обладателем VFX-1, вас ожидает особое удовольствие.

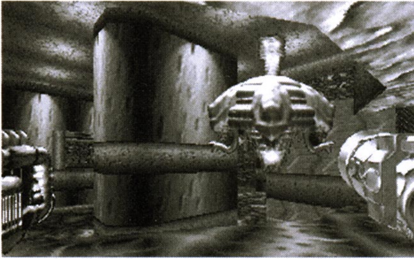


MADSPACE

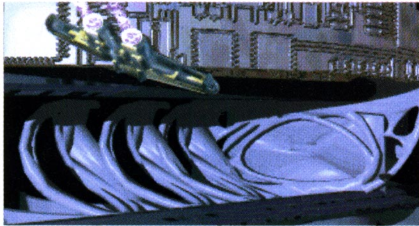
Наконец-то анонсированная когда-то игра действительно увидет свет, но, по сравнению с тем, что показывалось компанией в течение последнего года на российских и зарубежных выставках, игра претерпела 100%-ные изменения.

Итак, на орбите Луны был сооружен корабль, названный "Дедалус". Это был первый корабль, способный развивать скорость, превышающую скорость света. "Дедалус" отпра-

вился в путешествие к одной из ближайших звезд. Результаты этого похода были в равной мере поразительными и удручающими. Вместе с отважными астронавтами прибыли послы неведомого и могущественного народа Керкопов, рассказавшие о жестокой межзвездной войне и о том, что Солнечная система фактически подчинена отвратительными Кракинами. Неизвестно откуда вознили орды этих существ в пылающем центре Галактики и двинулись оттуда к мирам периферии, оставляя за собою оскверненные планеты, где даже пространство и время были разорваны и искалечены ужасным оружием пришельцев. Кракины отправили на Землю машину огромной мощи - специальный космический разрушитель...



Игра состоит из двух частей. В первой части, несколько похожей на Cyberia, вам нужно будет совершить посадку на корабль захватчиков, прорвав оборону охранных спутников. Во второй части, основанной на технолологии Real Time Rendering, придется пробраться к главному реактору и центру управления кораблем. Герой может бегать, летать и т. д. Игра изобилует лабиринтными и прочими головоломками. В этом смоделированном мире вы встретитесь с реальной многоэтажностью, динамически рассчитываемым светом и не-эвклидовым пространством на не менее чем 20 уровнях... Но и это не все! По желанию, вы будете в состоянии УПРАВЛЯТЬ сменой оружия, просмотром карты, изменением поля зрения и сканером перемещений неприятеля ВАШИМ СОБСТВЕННЫМ ГОЛОСОМ в случае использования стандартных звуковых карт Creative Sound Blaster 16, AWE32 или GUS (всего более двадцати голосовых команд). В Madspace применена технология стереовидения почти для всех систем виртуальной реальности (очки и шлемы) как для заранее просчитанных сцен-фликов(!), так и для Real Time Rendering. Добавьте к этому трехмерный 16-битный звук с музыкальным сопровождением от профи и вы получите... только очень приблизительное представление об игре.





Для контактов: e-mail: market@maddox.msk.su



В сентябре подписано OEM-соглашение между компанией R-Style Computers и двумя российскими разработчиками мультимедиа-продукции - фирмами «Кирилл и Мефодий» и New Media Generation. Компанией NMG уже выпущены 2 диска на российский рынок: приключенческая игра «Морские Легенды» (прохождение английской версии было опубликовано в журнале Pro Игры №5/1996, стр. 48) и living book «Золушка», в дальнейших планах компании создание серии из 24 living books «Волшебные истории Тутти» совместно с Ассоциацией анимационного кино России и режиссером Дмитрием Наумовым по мотивам классических сказок. В этом году должны выйти 5 дисков этой серии: «Пиноккио», «Дюймовочка», «Красавица и чудовище», «Али-Баба». Также NMG разрабатывает обучающие программы «Алиса в стране чудес», «Английский на каждый день» и «Доктор Дидиус на Земле». Компания «Кирилл и Мефодий» выпустила первую Большую Росиийскую Энциклопедию на CD-ROM под торговой маркой «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия» (подробное ревью в этом номере журнала), а также планирует издать в этом году«Кулинарную Энциклопедию Кирилла и Мефодия», «Домашнюю энциклопедию здоровья Кирилла и Мефодия» и энциклопедию «Ваш персональный компьютер». В соответствии с соглашением, к каждому компьютеру R-Style Proxima будет бесплатно прилагаться компакт-диск «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия» и словарь Alphabyte (NMG). Все другие мультимедиа-продукты этих компаний можно будет приобрести с компьютерами R-Style по ценам на 50-70% ниже розничных.





Компания "Дока" объявила о подписании эксклюзивного соглашения с английской фирмой "Europress" о локализации на русский язык, издании и распространении в России новейшей игровой разработки Network Q RAC Rally Championship, европейская премьера которой состоялась 26 сентября. Игра представляет собой официальную модель чемпионата мира по ралли, детально воспроизводящую трассы 35 этапов, вплоть до панорамных ландшафтов. В гонках могут принимать участие до 8 автомобилей различных моделей, при этом игра поддерживает мультиплеерный сетевой режим для 8 игроков, а также игру по модему и с последовательным соединением.

Игра отличается высоким для игр этого жанра качеством графики и необычайно тщательно проработанным сервисом для пользователя.

Network Rally разработана под DOS и полноценно работает под Windows'95. Минимальные системные требования ограничиваются 486 DX2-66, 8 Мб, SVGA 1Мб, хотя намного приятнее играть, используя все заложенные в игру возможности, на Pentium-100 или выше.

АО "Дока" планирует выпустить игру на русском языке уже в ноябре текущего года и предупреждает продавцов и покупателей, что ВСЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ КОПИИ Network Q RAC Rally Championship, проданные или купленные в России помимо АО "ДОКА", ЯВЛЯЮТСЯ НЕЛЕГАЛЬНЫМИ.



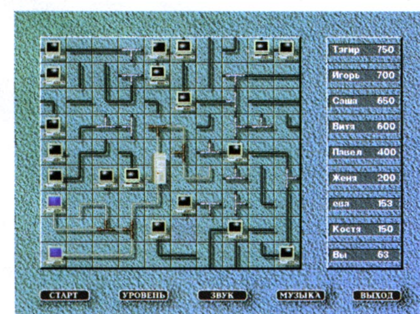
Разработчик	Геймос
Процессор	486DX-33
Память	4 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Система	Windows 3.1, Win'95
Монитор	SVGA
И еще	МЫШЬ
ЖЕЛАТЕЛЬНО ЗВУКОВАЯ КАРТА	

ИГРЫ ДЛЯ WINDOWS



Большой красный колобок, вальяжно раскачивающийся в раме окна, открывает новый сборник игр для Windows всеми нами любимой фирмы Gamos. Чем же решили на этот раз нас порадовать золотые мастера головоломок? В сборнике 6 игр, три из которых отлично известны нашим читателям по старым DOS-версиям (“Балда”, “Уголки”, “Девятка”), о них вы могли прочесть веселую статью Михаила Рамендика в №2/95. Зато 3 другие представляют собой кое-что новенькое. Во-первых, это неожиданно новый дизайн Color Lines, которые перерисованы для SVGA: у шариков появились реалистичные тени, да и расположение кнопок значительно изменилось. Во-вторых, построенная по принципу классической “Ветки”, игра “АйТи”. Вам, как системному интегратору, предстоит собрать вычислительную сеть из предоставленного оборудования, причем сделать это нужно как можно быстрее. Отдельные фрагменты соединяются друг с другом при помощи коннекторов, каждый фрагмент можно вращать по кругу, подбирая наиболее удачные комбинации, пока все куски сети не будут соединены в единое целое, мониторы компьютеров не загорятся веселыми голубыми экранами, а в конце успешной работы все звенья цепи начнут весело приплясывать. И, в-третьих, это конечно же долгожданная игра “Флип-Флоп”, о которой мы вам рассказывали в №№2,3,6/96. Ради нее, конечно, стоит пожертвовать 15 долларами настоящим любителям головоломок. Тем более, насколько мы знаем, в следующем году пока не предвидится издания новых головоломок, так что каждая новинка ценна. Это первая среди игр Gamos, которая не поместилась бы на одной дискетке. Сделана она благодаря новому инструментарию GameMaker. Правила игры, как всегда, просты. Вам надо открыть все окна в доме, в котором живут веселые трехмерные колобки. При щелчке мыши на том или ином окне, все соседние окна в вертикальном и горизонтальном ряду тоже меняют свое состояние на противоположное. А на следующем уровне, к тому же, колобки начнут шалить и самовольно закрывать или открывать зеленые шторки без всякой логики, разрушая ваш замечательный план, еще труднее придется на третьем уровне... Добавьте к этому, что у вас есть только 100 ходов, ваши очки напрямую зависят от того, насколько мало вы сделали ходов, и вы поймете, насколько азартна эта простая на вид игра. При этом она приятно анимирована, персонажи созданы в 3D, а в credits помещены уморительные мультики с колобками-программистами, заводящими механический энджин, колобками-слепцами, играющими музычку на фоно и т. п. В самой игре, конечно же, мы встретим знакомый по всем играм Gamos простой и удобный интерфейс, легкую и веселую музыку. Эта изящная и хорошо сделанная игрушка написана специально под Windows. Она идет только с CD и вместе со всем сборником еще раз подтверждает, что настали новые времена: времена больших проектов. Которые, как мне кажется, не заставят себя долго ждать. PRO





Иван Куприянов

В октябре в центре Москвы открывается новый магазин CD-ROM дисков "ЭлектроTEX Мультимедиа".

"Электротех" уже несколько лет успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди наших оптовых покупателей ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многогие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая свой специализированный магазин, мы, конечно, хотим сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: покупателям всегда будет обеспечен самый большой выбор, "горячие" новинки могут поступать в продажу прямо "с колес", в достаточном количестве (магазин будет пользоваться поддержкой всего нашего склада) и по разумной цене. Постараемся помогать покупателям и в борьбе против "глюков" в программах (естественно, лицензионных). Здесь всегда можно будет купить свежие русские и иностранные журналы, воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.

И не только игры! Мы сможем предложить нашим покупателям пожалуй лучшую в России коллекцию неигровых CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских Living Books, всю серию "энциклопедий очевидца" Dorling Kindersley, серию Microsoft Home, набор специальных словарей российской фирмы Polyglossum, диски других российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно будет заказать из Англии по каталогу и получить в течение нескольких дней.

Кроме дисков, в магазине будут представлены лучшие модели мультимедиа-железок, лицензионный прикладной софт, компьютерные аксессуары.





НОВЫЙ МАГАЗИН

м.Китай-Город
Маросейка д.6
тел. 921-77-77

ElectroTECH® multimedia

Оптовые продажи: **тел. (095) 928-30-31, 928-75-18 (fax)**
e-mail: root@eltech.izvestia.ru

ACTIVISION

BLIZZARD ENTERTAINMENT



Dorling Kindersley MULTIMEDIA



ELECTRONIC ARTS

EIDOS INTERACTIVE









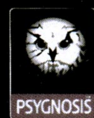
MICRO PROSE

Microsoft Home



MINDSCAPE

NEW WORLD COMPUTING, INC





SIERRA



Алмазный птах

Beta version

Разработчик	Севур Артс
Дистрибьютор	Союз Интерактив
Процессор	386 и выше
Система	Win'95
Монитор	640x480, 256 цветов
Звук	Windows-совместимая звуковая карта

Канули в лету сказки на бересте и сибирская царевна, покрылись пылью наши превью так и не уви-



девших свет русских адвенчур. Совсем мы было махнули рукой и думать забыли о русском фольклоре, ан нет, живы еще в российской глубинке любители исконных сказочных сюжетов, и представили они пред наши очи бета-версию игры «Алмазный птах». Авторы (живут и работают в Перми) постарались перенести в игру реалии родного региона - Уральских гор и предгорий. Кроме того, в заставках использованы фотоснимки уральской деревянной архитектуры и деревенского быта. Сюжет игры, интерьеры и многие предметы созданы на основе произведений русского фольклора. Чем лучше игрок



знаком с русскими сказками, тем проще будет ему играть. Некоторые игровые головоломки построены на магии волшебства, другие - на старых бытовых технологиях. Если волшебство вам не помогает, стоит поискать более простое и логичное техническое решение.

По своему жанру - это каноническая экранная адвенчура, с огромным количеством головоломок в каждой сцене, не решив хоть одну из которых, вы не можете пройти дальше. Придется испробовать разные способы взаимодействия, собирать какое-то количество предметов, большинство из которых появляется в результате превращений, но совершенно невозможно беседовать с персонажами. Предлагается читать от них краткие сообщения с туманными подсказками в перерывах между сценами. Все персонажи настроены по отношению к вам достаточно доброжелательно: равно как баба-яга, так и мельник, озадачат вас какой-нибудь безобидной, на первый взгляд, просьбой и оставят один на один с этой проблемой, никогда больше не появившись в вашем квесте. Зато крупные неприятности подстерегают героя от собственной глупости: прикосновения к всевозможным граблям, плахам, петлям и черепам тотчас же отнимают жизнь (серебряный кинжал, размещенный в левом верхнем углу, чернеет). В случае летального исхода есть возможность воскреснуть при помощи живой воды (но всего лишь 3 раза). Волшебный закадровый голос комментирует все



ваши поступки, как идиотские, так и не очень, русскими поговорками типа: «посох есть дерево, а голова твоя лучше» или «не тем концом, да не по тому месту» и т. д. Также в игре есть небольшие видеоподсказки о назначении предметов, чьи названия практически ничего не значат для современного уха («пестерь», «вьюшка», «корчаг» и т. п.).

При всей своей сложности и специфичности эту игру можно порекомендовать большим любителям головоломок, ибо сделаны они с выдумкой, и так просто, с первого раза, как орешки не раскалываются. Напоследок остается добавить, что игра практически закончена и будет издана в ноябре-декабре месяце. PRO

Антон Полевой

РУССКАЯ РУЛЕТКА

Издатель	Бука
Разработчик	Логос
Процессор	486DX2-66
Система	DOS 5.0 +
Память	8 Мб
Монитор	VGA
Звук	Sound Blaster compatible
И еще	2x CD ROM

До сих пор считалось, что продажа двух тысяч копий игры - предел для российского игрового рынка. Но компания "Бука" решила опровергнуть это мнение, выпустив десять тысяч копий игрового продукта. Имя ему - "Русская рулетка".

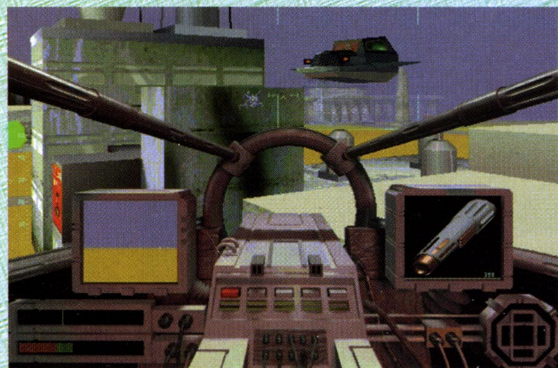
С чем у вас ассоциируется это слово сочетание? Правильно: с револьвером, в барабане которого - один патрон. Такова и концепция этой игры: "повезёт или не повезёт - ставка жизнь". Именно ваша жизнь будет поставлена на карту, вопрос в том, сумете ли вы отыграть её в борьбе со злыми... Но давайте всё по порядку.



После 2019 года землянам удалось наладить контакт с "разумной" планетой, инопланетяне пообещали построить в окрестностях земли большую космическую базу, но конечно же нашлись вредные ребята, которые появились на свет в результате запрещенного биологического эксперимента и испортили все планы. Захватив большой военный корабль, энтронойды направились к Земле с целью создания своей собственной империи азотных планет и с легкостью захватили нашу планетку всего за две недели.



Для волшебных целей освобождения вам, как всегда предлагается с помощью 7 клавиш... то есть к вашим услугам предоставляется небольшой флиттер (летательное средство) инопланетян. И ряд чудных аркадных миссий. Да, кстати, ваш корабль может оснащаться различными типами вооружения. Но, к сожалению, его система прицеливания оставляет желать лучшего. Единственное, что находится на лобовом стекле - это рамка прицела. Не думайте искать различные системы, помогающие рассчитать расстояние выстрела до цели или другие симуляторные хитрости. Все гораздо проще, вы можете положиться на свой глазомер, а если он не точен, то вам просто-напросто "крышка". На приборной панели флиттера располагаются пять различных приборов: радар или зеркало заднего вида (меняются клавишей R), индикаторы оружия и жизни, прибор, определяющий, откуда по вам ведётся огонь.



В игре есть шесть уровней, отличающихся друг от друга по дизайну (Москва, ночной город, деревня, пустыня, подземный город и город энтронойдов). Вы можете выбрать любой из первых пяти и проходить их в любой последовательности, а на последний, шестой, попасть,



дит на нет все ваши усилия по прицеливанию. Самым моим любимыми оружием является пулемёт, его скорострельность позволяет стрелять, не рассчитывая упреждение. Ионная пушка - эффективнее плазменной, но обладает таким же недостатком, как и плазменный прототип. Самое мощное оружие в игре - это ракеты, но, к моему большому сожалению, они не самонаводящиеся.

Графика игры хорошо и детально прорисована, трехмерные модели врагов текстурированы. Вы можете играть в двух видеорежимах VGA и SVGA, но тут есть небольшой нюанс, почему-то при игре в SVGA режиме программа "тормозит" даже на 133-ем Pentium (хотя компьютером рекомендованным для игры является 486 DX/4 100). Про музыку я скажу лишь то, что она была написана известной московской группой "Кроссроудз".

Короче говоря, игра получилась. Для российской игрушки такой уровень качества очень и очень хорош. Словом, наметилась явная тенденция к большим и дорогим проектам. Впереди нас ожидают: "Братья пилоты", "Дорожные войны", "Pike"... И с каждой новой российской игрой мы будем ждать чего-то большего. PRO

Михаил Горюнов

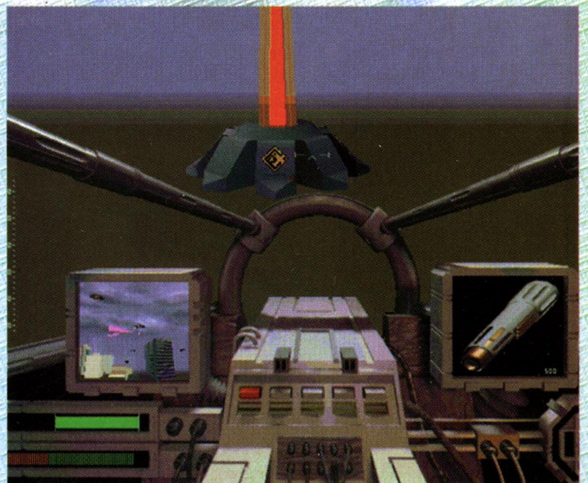


лишь закончив пять первых. Во всех заданиях цель абсолютно одинакова - уничтожить защитное поле, закрывающее местность, путём уничтожения генераторов энергии, количество которых варьируется от трёх до семи. К сожалению, между уровнями нет победных мультиков и брифингов, но это искупается разнообразием и красотой игровых миров. Никогда прежде я не встречал такой уровень графики у российских производителей.

Для уничтожения врагов вам предлагаются пять видов смертоносного оружия. Самый первый и маломощный - лазер, который является при этом и самым долгоиграющим оружием. Чуть мощнее - плазменная пушка, но медленная скорость выстрелов сво-







КОТОРАЯ УБИВАЕТ!

ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА ДЕКАБРЬ

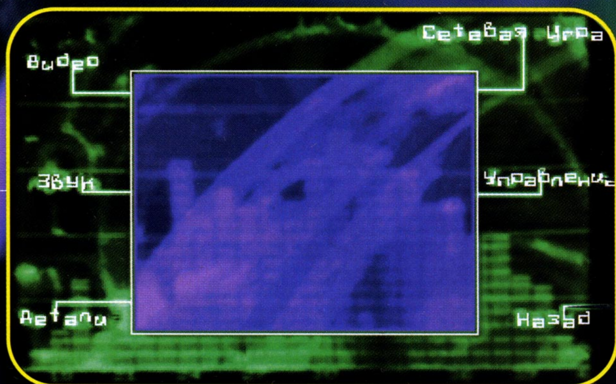














ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ"

Компания "БУКА"– оптовая продажа,
Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2, т. 111–51–56,
ф. 111–70–60, E-mail: buka@dol.ru

Компания "Compulink"
• ТД "Библио–Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, т. 924–26–73
• "Московский Дом Книги", Москва, 2-ой этаж, ул. Новый Арбат, 8, т. 913–69–63
• Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр. 1
• Фирменный магазин "Compulink", Москва, ул. Садовая–Триумфальная, 12/14, т. 209–54–95
• Дилерский отдел, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931–92–69

Компания "Game Land"
• Магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат, 15
• С/к "Олимпийский", Москва, 8–й подъезд, т/ц "Новый Колизей"
• Санкт–Петербург, Невский Проспект, 135

Компания "SoftClub"– оптовая продажа,
• Москва, 1-й Хвостов пер., 11–а, комн. 401, т. 238-38-89,
E-mail: softclub@rinet.ru

Компания "Денди"– торговая сеть "Денди"

Компания "Антон-К"– оптовая продажа,
• Москва, Кривоколенный пер.,4, стр.1, тел. 923-22-39
• Магазин, ул. Пушечная,9, ст. м. "Кузнецкий мост"

Компания "Bitman"
• Москва, ул. Тверская, 16/2, ст. м. "Тверская", м." Чеховская"
• Москва, ул. Нагорная, 12 к. 1, ст. м. "Нагорная"
• Москва, ул. Декабристов, 38 к. 1, ст. м. "Отрадное"

"Электротехническое Общество"– оптовая продажа,
• Москва, ул. Маросейка, 6/8 стр. 1, "Агрокомплект". ком. 15, т. 928–30–31

Торговый Дом "Компания Амбер"– оптовая продажа,
Москва, ул. Перовский проезд, 35, т. 273–85–87

"1С Бухгалтерия"– оптовая продажа,
Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т. 253–46–43

"Союз Мультимедиа"
• Москва, ул. Старый Арбат, 6/2, м. "Арбатская", т. 202–79–97
• Москва, ул. Верхняя Радищевская, 22, м. "Таганская", т. 915–10–18
• Москва, ул. Вешняковская, м. "Выхино", 20А, т. 374–96–91
• Москва, 2–ой Войковский проезд, 2/11, м. "Войковская", т. 156–19–58
• Москва, ул. Ак. Варги, 8, отдел в ун. "Лейпциг", м. Юго–Западная
• Москва, Дмитровское ш., 43, ст. м. "Петровско-Разумовская", т. 976–04–68
• Москва, стадион "Динамо", п-д. 10, ст. м." Динамо", т. 213–78–36



"Фирма Партия"
• ст. м. "Алексеевская", пр–т Мира, 118А (без выходных), т. 913–87–87
• ст. м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9 (без выходных), т. 913–83–83
• ст. м. "Улица 1905 года", ул. Пресненский вал, 7 (без выходных), т. 913–50–90
• ст. м. "Калужская", ул. Обручева, 30 (кроме воскресенья), т. 913–29–80
• ст. м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913–57–50
• ст. м. "Динамо", ул. В. Масловка, 7 (кроме воскресенья), т. 213–21–04
• ст. м. "Китай–город", ул. Солянка, 1 (без выходных), т. 928–39–39

Jagged Alliance: Deadly Games

Издатель	Sir-Tech
Процессор	486DX2-66
Память	8 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Монитор	VGA
Мультиплэйер	DirectLink, Modem, IPX/NETBIOS
И еще	2x CD-ROM

Человек человеку - человек ?!

Хорошо! Хорошо-хорошо! Очень хорошо! Похоже, именно так выразился бы Иван Долвич по поводу выхода Jagged Alliance: Deadly Games на мировую арену. Для лиц, по незнанию или злому умыслу не принимавших участия в разборках на знойном острове Метавира (первый Jagged Alliance), поясним: Иван Долвич - это простой русский парень в шапке-ушанке, почему-то подавшийся из майоров Красной Армии в солдаты удачи и немало повеселивший всех поклонников Jagged Alliance своими довольно-таки русскоязычными репликами. Кстати, спешим заверить тех, кто все указанные реплики уже слышал: никуда Иван не делся, ничуть не изменился, но словарный запас обновил, и с удовольствием встретит вас своим "Я рад работать на тебе" во второй серии Jagged Alliance - в классной игре Deadly Games!



Помимо ничуть не изменившегося Ивана, в этой классной игре вас встретят абсолютно не изменившийся энджин и все та же до боли знакомая музыка. Хотя музыка - бог с ней, лично я ее сразу же отключил и никаких неприятных эмоций более не испытывал. А вот энджин... На SVGA, о необходимости которой столь долго твердили все, кому не лень, авторы так и не решились. Поэтому графику "Смертельных Игр" можно по-прежнему охарактеризовать словом из трех букв (VGA). Стоит, правда, заметить, что отсутствие улучшений в качестве графики щедро компенсируется количеством. Действие игры теперь происходит не на одном отдельно взятом островке, а по всему свету равномерно, что выражается в радующем глаз разнообразии ландшафтов и интерьеров (от снега со льдом до пустынь с кактусами). Причем в пустыне вашим головорезам хочется пить, а на льду они ведут себя, как пресловутая корова: все время падают и больно бьются головой. Видимо, и до начала действия Deadly Games все они бились головой об лед с завидной регулярностью. Поскольку эффективность действий ваших подопечных по сравнению с Jagged Alliance резко ухудшилась. В то время как интеллект их компьютерных оппонентов, наоборот, резко возрос и может доставить немало хлопот... Но что это мы все с пятого на десятое? Давайте обо всем по порядку.



Итак, запускаем Deadly Games. Некоторое время наблюдаем, как двое крутых играют в некое подобие казаков-разбойников. Один (с револьвером) перелезает через стену и начинает гоняться по лесу за другим (с ружьем). Последний через некоторое время заходит первому в тыл и использует ружье по назначению. Гм... Что ж, заставки бывают гораздо хуже. В любом случае, мы уже в главном меню. И здесь нас встречает приятное разнообразие возможностей: помимо обычной игры с компьютером, имеются в наличии мультиплэйер (кооперативные и deathmatch-кампании) и (вах!) редакторы кампаний и миссий! Ура! Точнее, увы. Ни о многопользовательском режиме, ни о редакторах мы ничего не расскажем. Поищите в этом же номере статью нашего коллеги... А вот зато о single-player-игре сейчас расскажем. Внимайте.

Первым осмысленным действием в соло-кампании будет выбор цвета рубашек ваших головорезов. Помимо надоевших еще в первом JA зелененьких, предлагаются синенькие, желтенькие и красненькие. Но, к счастью, это в игре не главное. Главные события начинают разворачиваться после того, как вы, некоторое время пощелкав мышью в меню настройки кампании (и установив разнообразные параметры типа максимального количества ваших и чужих бойцов, качества снаряжения, средней щедрости работодателей и т. п.), наконец приступаете к прослушиванию брифинга. И выясняете, что времена переменились. Первый Jagged

Alliance, как помнится, представлял собой приятную смесь стратегии и тактики. Требовалось отвоевать приличных размеров остров, захватывая квадрат за квадратом в произвольном порядке, с возможностью зарабатывать деньги минипромышленностью, нанимать охрану из местных жителей и т. д. Боевая задача в каждом квадрате заключалась в полном истреблении оппозиции. Время же было ограничено только рассветом и закатом, и за день можно было посетить несколько квадратов. В Deadly Games стратегическая часть просто выброшена. Вы получаете от некоего типа по имени Gus Tarball задание: за N ходов совершить такие-то действия. Затем выполняете задание, получаете заслуженную мзду и новое задание. Есть вариант: вы



не можете выполнить задание, не получаете мзду, но получаете опять же новое задание. Все. На первый взгляд - караул! - нас обманули, нас обделили! Ан нет. На поверку оказывается, что миссии "Смертельных игр" гораздо сложнее, интереснее и разнообразнее! Если в "Альянсе" от вас требовалось просто вести своих бандитов напролом, постреливая в разные стороны и только в редких случаях задумываясь о координации сил, последовательности действий и т. д., то Deadly Games, с их разнообразными миссиями, ограниченным количеством ходов и серьезными компьютерными оппонентами, требуют значительно большего тактического мастерства. Здесь уже играют немаловажную роль засады, маневры, правильная расстановка и взаимодействие сил. При первом же серьезном просчете у вас в команде появятся убитые и тяжелораненые.

Хотя средства для тактических построений у вас теперь более чем адекватные. Во-первых, в Deadly Games введены два новых способа передвижения: "на цыпочках" (Stealth mode), позволяющий тихонько подкрадываться к противнику, оставаясь по большей части незамеченным (хотя и требующий в два раза больше времени), и "спиной вперед" (Back up mode), позволяющий отступать, не подставляя противнику спину. Во-вторых, наконец-то наряду с автоматическим оружием (Узи, М-14, М-16) появилось и тяжелое (гранатомет, миномет), позволяющее наносить врагу серьезный урон без вступления в ближний бой. В-третьих, гораздо легче стало штурмовать здания: двери стали легко выбиваться выстрелами, крыша может быть проломлена гранатой/миной, таймер взрывного устройства можно настроить на "быстрый взрыв" (через 1 ход), что позволяет без потери темпа взломать дверь/стену и т. п. Враги, правда, тоже стали гораздо умнее (и точнее! стрелять они стали гораздо лучше) и больше не бегут сломя голову под ваши пули, а предпочитают сами действовать из засады,



атаковать группами, обходить вас с фланга и т. д. Но это же здорово! Это позволяет компьютеру практически на равных состязаться с самой крутой командой ваших наемников! Которая, кстати, теперь может резко прибавить если не в количестве (по-прежнему, максимум 8 персон), то уж в качестве и разнообразии - определенно. Все солдаты удачи до сих пор состоят в Профсоюзе Международных Наемников (Association of International Mercenaries, A.I.M.), но часть "старой гвардии" изменила внешний вид и повадки, часть поднатаскалась в ремесле и повысилась в уровне, а 10 человек пришли "на новеньких". Из последних выделяются трое милых девушек (Mouse - быстрая, ловкая и незаметная, Buzz - снайпер, 97% marksmanship, и - абсолютный лидер - Scope - бывший боец ИРА, 99% меткость плюс великолепная физподготовка) и бывший главарь банды байкеров Nails - на редкость колоритный тип, которого можно нанять хотя бы ради байкерских приколов. Вообще лексикон всех наемников обогатился новыми выражениями, они теперь постоянно высказываются по самым разным оказиям (возглавляют хит-парад "Пронесло!" Ивана и "Ха-ха-ха-ха" Nails'а - послушайте! не пожалеете!). Внутренний мир ваших подопечных также обогатился: теперь у каждого есть характерная черта (Trait - чрезмерный энтузиазм, скрытность, вороватость, у Nails - страсть к байкерской жилетке, которую он запрещает снимать и т. п.), симпатии и антипатии (наемники могут ненавидеть друг друга, могут быть закадычными приятелями - и все это отражается на игре!). У многих появились определенные предпочтения по gameplay: некоторые (напр. Fidel) требуют высокого kill-рейтинга и уходят, если убьют мало врагов, некоторые не терпят проигранных миссий, некоторые не любят постоянной смены состава команды (turnover ratio) (все это приходится учитывать при подборе кадров!). Меняется кадровая политика в отношении медиков и механиков: первые могут оказаться не у дел, поскольку отдых (от миссий)

теперь весьма благотворно влияет на здоровье ваших коммандос (они неплохо лечатся и без доктора), вторые теперь не особо нужны на поле боя, т. к. двери легко ломаются без всяких отмычек (пулей, мачете или бензопилой). Финансовая политика опять же несколько изменилась: отдыхающий от миссии наемник получает половину жалования, а тренирующийся - 3/4. И одно из самых желанных нововведений - возможность торговли снаряжением. Время от времени (ближе к концу кампании - каждый день) к вам будет являться некий наркоманского вида торговец Mickie, предлагающий комплекты снаряжения по безбожным ценам (торговаться нельзя!). Обычно он предлагает также купить у вас какой-нибудь хлам, но, естественно, за смешную цену (правда, здесь торг уместен).

Кстати о хламе. Появилось несколько весьма полезных его видов. В основном, смертоносных. К семейству револьверов прибавился Redhawk, который на порядок мощнее всех существующих. Автоматическое оружие приятно обогатилось Uzi, превосходящим все остальное по скорострельности. Самая же приятная прибавка к пенсии - два вида тяжелого оружия. Во-первых, гранатомет, позволяющий метать любую стандартную гранату раза в три дальше и точнее (но по прямой - как пулю). И во-вторых, миномет (mortar). Вот это оружие! Мины к нему, правда, в природе почти не встречаются (ищите, покупайте, крадите!), но уж если они есть... Летят данные снаряды по баллистической траектории (т. е. не требуют прямой видимости цели и попадают практически всегда), а приземляются со взрывом метров 20 в диаметре и 20-50 Hit Points по силе. Несколько миссий (где надо было уничтожить орды вражеских наемников) я выиграл парой выстрелов из миномета. Одним словом, вещь хорошая. Чего не скажешь о новых представителях холодного оружия - мачете и бензопиле. Теоретически с их помощью можно устранять деревья, кусты и двери, но все эти процессы настолько долгие (2-3 хода), что явно не стоят выделки. Время в игре приходится экономить. Равно как и деньги: при нормальном финансировании и достаточно крутой команде проблемы с деньгами кончаются только ближе к концу кампании. Несколько смягчают проблему пачки банкнот, время от времени экспроприируемые непосредственно на поле боя. Следите за тем, кто их подбирает! Некоторые наемники вороваты, и после миссии могут исчезнуть вместе с деньгами, всем снаряжением и предметами. Заканчивая разговор о последних, заметим, что существуют также добрых два десятка разных предметов, являющихся целью какой-либо миссии - всевозможные бумаги, коробочки, фотокамеры, фотографии, антенны и даже CD со сверхсекретной информацией.



Что ж, вот и конец статьи виден. Пора осчастливить просвещенную публику десятком добрых советов, которые рекомендуется радостно пропустить мимо ушей. Итак: прежде всего, не полагайтесь на опыт Jagged Alliance - там все было гораздо проще. Старайтесь всегда использовать преимущества местности - укрытия, водные преграды и т. д. Враги часто стреляют лучше вас, поэтому очень важен элемент внезапности в начале и сосредоточение огня - впоследствии. Идеальный порядок передвижения, пожалуй, такой: впереди один-два разведчика с повышенной ловкостью и незаметностью (желательно, в камуфляже), за ними основные штурмовые силы со скорострельным автоматическим оружием, хорошей физподготовкой и максимальной бронезащитой (обработанные Compound-17 Spectra-бронежилет + кевларовый шлем + Shielded vest дают до 95% защиты), и в арьергарде - относительно медлительные, но наиболее меткие стрелки с тяжелым вооружением. В случае большой команды и ограниченного тактического пространства (например, нужно прорваться в большое здание всего с парой-тройкой входов или на остров через мосты) всегда желательно разделить силы и завязать на одном из направлений оборонительный бой. Тогда ваши снайперы, стреляя из укрытия, привлекут основные силы противника, в то время как ударный отряд зайдет с фланга или в тыл. В миссиях, где нужно предотвратить уничтожение врагом данных, желательно аккуратно, "на цыпочках", пробраться наиболее незаметными бойцами в тыл противнику и отсечь его от цели миссии. И только после этого завязывать бой. Все вышеприведенные соображения обязательно нужно сочетать с точным расчетом времени. Во течение миссии теперь можно сохраняться - делайте это почаще! Всегда желательно разделаться с противником за 4-5 ходов до конца отпущенного времени, дабы посвятить остаток ходов собиранию ценных предметов, обыску помещений. Например, у меня к концу кампании было 5 гранатометов и 2 минометa, добавленные к коллекции по ходу дела. И они явно не были лишними - в последнем (34-м, если все миссии выполнены успешно) бою пришлось ликвидировать основную базу грандиозного мирового заговора, борьбе с которым посвящается вся вторая половина кампании. Славная была битва! Правда, для многих (врагов) она оказалась последней... Впрочем, и остальные миссии вялостью не страдали. Не заскучаете! Можно простить все недостатки - игра явно удалась! Не зря же самый классный (и скромный) журнал ставит ей такой рейтинг! Не зря же совсем уже скромный автор пишет о ней такую длинную статью! В общем, как замечает по окончании главной кампании PRO Иван: "Это еще одна победа нашей команды!"

Дан



Jagged Alliance: Deadly Games

ОБЗОР МУЛЬТИПЛЭЙЕРА И РЕДАКТОРА МИССИЙ

Jagged Alliance - это одна из немногих игр, сочетающих в себе элементы двух таких непохожих жанров, как RPG и Strategy. Причем, сочетающих весьма удачно. Одним из косвенных подтверждений ее успеха служит то, что фирма SIR-TECH наконец-то выпустила продолжение - Jagged Alliance: Deadly Games.

Нужно сказать, что в общем и целом, эта игра мне очень понравилась. НО, понравилась меньше, чем первая ее часть. Почему? Охотно объясню. В первой части приключения гораздо более разнообразны: вы можете свободно рассчитывать целесообразность захвата того или иного сектора, вы можете, отдыхая или тренируясь, проводить часть дней, нанимать местные отряды ополченцев, и так далее. Что же мы видим перед собой в новой серии? Лишь последовательное выполнение различных миссий. ВСЁ. Конечно, энджин изменен в лучшую сторону: стали умнее враги, разнообразнее движения (например, появилась возможность стрелять из положения сидя). Радуют новые виды вооружения и снаряжения, новые наемники (теперь их число достигло семидесяти). Появились гражданские персонажи. Но все это блекнет в сравнении с играбельностью Jagged Alliance: Metavirian Madness. И все же есть две вещи, введенные в игру, которые практически уравнивают Deadly Games по сравнению с предшественником. Это опция Multiplayer и Редактор Сценариев. О них и расскажем, с удовольствием и поподробнее.



Режим многопользовательской игры

Особую, неповторимую прелесть Deadly Games придает именно многопользовательский режим. С моей точки зрения, это, вообще-то, единственное действительно стоящее нововведение по сравнению с первой версией Jagged Alliance. Тем более, что, по нынешним временам, сие нововведение - просто насущная необходимость. Вспомним хотя бы Doom, Duke Nukem 3D, Quake, Command & Conquer, WarCraft, Need for Speed, MechWarrior 2, популярность которых во многом росла благодаря возможности сетевой игры. И вот теперь к этому списку присоединилась и Jagged Alliance: Deadly Games. Если поначалу мультиплеер был скорее добавлением к основной сюжетной линии, то в последнее время он играет не менее, а может, и более важное значение, чем одиночные миссии. Для примера, сколько раз вы сможете сыграть в Command & Conquer? Ну, скажем, для начала по одному разу за каждую из сторон - для ознакомления, еще по одному разу - для вычленения всего древа миссий, ну и еще по разу - для ценителей прекрасного, и... все. Итого шесть раз. Иное дело - игра с человеком. Здесь непредсказуемо все, а количество партий может быть воистину огромным. Правда в Jagged Alliance: Deadly Games интеллект компьютерного противника сильно улучшился: Elite-враги уже сравнимы с наемниками, управляемыми человеком. Но и здесь расхождение в смекалке довольно значительное. Кроме того, в многопользовательском режиме введено множество специфических функций, недоступных в Single Player. Но, если рассказывать обо всем по порядку, начнем с типов связи. Jagged Alliance позволяет использовать модем, сеть или direct connect (связь через ком-порты). В игре могут принять участие до четырех человек (в случае использования сети). Один из геймеров принимает на себя функции Host`a. В случае модемного соединения, Host`ом становиться звонящий. Host - от слова 'хозяин' - определяет установки, выбирает сценарий или кампанию. Также только "хосту" можно сохраняться во время игры. Подобное разделение функций введено для того, что бы не возникало противоречивых ситуаций между играющими.



В остновном меню появляются две новые функции - Time Limit & Public Hiring. Первая, как несложно догадаться, позволяет ограничивать время, используемое для управления своими командами наемников. Это весьма полезно при сетевой игре вчетвером: без лимита времени ожидание ответных ходов других участников может быть очень долгим. С другой стороны, иногда бывает очень неприятно, когда ты не успеваешь не только оценить ситуацию, но и просто переместить наемников. При этом особую ценность приобретают дорогостоящие гангстеры: один Mike, к примеру, по своим функциональным возможностям может заменить трех-четырех дешевых, а времени на его передвижение, соответственно, нужно в три-четыре раза меньше. Другая функция - Public Hiring - управляет следующей интересной возможностью. У нее есть две установки: Private и Public. Как известно, наемники выбираются из обширной базы в семьдесят человек. При этом, если наемник нанялся к одному человеку, то он, естественно, не сможет работать на другого. Обычно, в этом случае над его именем будет



записано “On Assignment”, как в Single Player, так и при Public-установке. При выборе режима Private наемник не только не будет говорить, на кого он работает, но и откажется сообщить, работает ли он вообще (при попытке нанять его, парень начнет ссылаться на “больную маму” или на “сломанную ногу”). Причем подобный наемник



может на самом деле ни на кого не работать. Таким образом, вы не знаете состав команд своих противников, а они не знают состав вашей.

При найме вы обнаружите следующий любопытный факт: если дешевые (дешевле 1000$ в день) ребята будут записываться в вашу команду сразу (за исключением того случая, если они уже записаны к другому или находятся на отдыхе), то дорогие и очень дорогие наемники обычно отвечают, что пойдут работать туда, где больше заплатят. В этом случае, если помимо вас этого наемника выбрал кто-либо еще, начинается небольшой торг: каждый дает ему дополнительно несколько десятков (сотен, тысяч) долларов, и, в зависимости от того, чья сумма оказалась наиболее привлекательной, на-



емником и осуществляется выбор команды (до идейных борцов этим бойцам еще расти и расти). Оружие и снаряжение, предлагаемые торговцем Миком, тоже проходят через аукцион. Только здесь уже не один круг, и цены на хорошие вещи могут доходить до астрономических.

Еще одна оригинальная идея в мультиплэйере встречается вам сразу же после старта: в том случае, если еще не все закончили экипировку войск, во время ожидания вам предстоит сыграть в забавную логическую игру - собрать в единое изображение квадраты путем последовательного перемещения одного из них на пустое место. Мелочь - а приятно! На самом сложном уровне этой “игры в игре” можно задержаться на многие часы. Сразу же после того, как последний играющий закончил свои приготовления, вы попадаете в хорошо знакомый вам мир Jagged Alliance. Все предлагаемые миссии можно разделить на Cooperative и Competive. И в том и в другом варианте возможна борьба против живого оппонента. Но, если в Competive (другое хорошо знакомое название - Death Match) стрельба в противника - самоцель, так как ваши цели противоположны (например, защитить/убить, украсть/не позволить), то в Cooperative (другого хорошо знакомого названия нет) - цели миссии зачастую совпадают, и вам выгоднее сотрудничать, отбиваясь против компьютерных врагов (хотя и глупых, но вооруженных по последнему слову зарубежной техники). Кроме того, работая вместе, вы оба сможете отхватить свою часть денег. Единственная причина “охоты за ближним” в этих миссиях - охота за снаряжением этого ближнего.

В процессе боя командиры могут

обмениваться сообщениями, обращаясь к одному или ко всем сразу игрокам. Во время ожидания своего хода можно приказать своим наемникам применять свои собственные, специфические выражения (как вам понравится, например, фраза "чтоб тебе сдохнуть от водки" (Copyright by mercenary Ivan)?). Тогда же имеет смысл воспользоваться паузой и осмотреть своих наемников, перекладывать их вещи и т. д. - эти действия невозможны в Single Player Game.

В общем, в Deadly Games я обнаружил одну из самых удобных реализаций Multiplayer Game. Единственный неприятный момент - невозможность общения между участниками в процессе выбора глобальных параметров игры, в остальном - пять баллов.

Редактор сценариев и генератор кампаний

Так же, отдельно, необходимо рассказать и о генераторе кампаний. Во первых, это, пожалуй, первая из встреченных мной игр, обладающая возможностью составлять не только сценарии, но и полные кампании. Как это происходит на практике? Сначала с помощью редактора сценариев составляются различные варианты сценариев (о том, как это делается - чуть ниже). Затем из списка готовых или частично готовых сценариев выбираются нужные вам и помещаются в ячейки, соответствующие данной кампании (при этом можно составлять и кампании для нескольких игроков). Не нужно искать файлы сценариев в длинных списках директорий, не нужно ломать голову, подойдет ли этот сценарий для одного или двух игроков, программа все сделает за вас. Кроме того, по умолчанию задаются начальный капитал и некоторые установки, и, возможно, еще вас попросят ввести несколько строчек описания. Всё! Вы сделали полноценную кампанию. Даже тексты к миссиям от Gus'a будут подбираться автоматически.





Естественно, прежде чем составлять кампанию, нужно задать несколько сценариев, которые будут в ней использоваться. Для Multiplayer, правда, уже есть несколько десятков готовых сценариев, но вот Single Player-сценарии практически отсутствуют. Да, кстати, пройденные в основной, Single Player-кампании миссии будут появляться в списках миссий, которые можно просмотреть сценарием. Это не только интересно, но и можно использовать затем в качестве примеров для написания новых миссий.

Сам редактор достаточно прост в управлении, за исключением ряда мест, связанных с заданиями миссий. С его помощью можно заглянуть в самую кухню игры: например, я с удивлением узнал, что у врагов может быть лишь четыре предмета: два - используемое ими оружие, и два - вещи, остающиеся в качестве бонусов после их смерти. Остальное, например, их защита задается с помощью цифр.

В первой версии Jagged Alliance присутствовало пять или шесть различных типов местности. Здесь их количество перевалило за шестнадцать. Появились такие типы местности, как городские пейзажи или атомная лаборатория.

Шагом назад (сделанным очевидно для упрощения создания миссий) явилась новая система ключей: теперь любой ключ открывает любую дверь. В общем, изменилось множество мелочей, изучать которые лучше всего, как я уже сказал, в редакторе, чем в бою.

Особый интерес представляет задание миссий для многопользовательских сценариев. Каждая из миссий программируется отдельно от остальных и может кардинально отличаться от миссий других игроков: например, у одной бригады будет задание взорвать мост в северо-восточном углу, а у другой - освободить пленника в северо-западном и провести его в южную часть карты.

Необходимо отметить следующую особенность, явно отсутствующую в большинстве (если не всех) редакторах: вы можете "не доделать" миссию - например, не расставлять своих наемников и врагов, не задавать цели и не распределять вещи. В этом случае, играя на одной и той же карте, вы будете получать миссии, составляемые компьютером и отличающиеся по всем параметрам друг от друга.

В общем, редактор - еще одна причина, из-за которой игру нужно посмотреть, которая, несомненно, растянет время вашего удовольствия. PRO

Vladimir Lukianov aka Well

Разработчик	Origin
Издатель	Electronic Arts
Процессор	486
Память	8 Мб
Система	DOS 5.0 (и выше)
Монитор	SVGA
Звук	Sound Blaster
	и совместимые
И еще	2x CD-ROM



Crusader: No Regret

Борьба за правое дело - не такая легкая задача, как кажется на первый взгляд. И в игре Crusader: No Remorse вы всего лишь выиграли одну маленькую битву, добились одной скромной победы. Борьба сил Сопротивления против Мирового Экономического Консорциума продолжается... Дополнительные миссии под названием Crusader: No Regret переносят вас на Луну, где вам и предстоит сражаться в этот раз. Ваш девиз - разнести все на своем пути, оставив после себя лишь груды металла и горы окровавленных, обожженных, расплавленных и замороженых трупов. А по новой моде убивать полагается не только беспощадно, но и безжалостно.

Убив первого человека, я был немного удивлен тем, что у него не было с собой денег. Но дальше, с каждым новым трупом эта история повторялась. Привычка отбирать кредитные карточки давала о себе знать, и я не мог понять - то ли наш Silencer стал честным и порядочным убийцей и больше не ворует деньги, то ли людям на Луне полгода не платили зарплату. Впоследствии выяснилось, что деньги вам теперь не нужны. Не потому, что они обесценились в связи с уничтожением орбитальной платформы в предыдущей игре, а потому что на них ничего нельзя купить - не построили на Луне оружейных магазинов. Так что все оружие и боеприпасы придется захватывать у врага. В качестве исключения, небольшое пополнение боеприпасов ждет вас на базе Повстанцев, но туда вы будете заглядывать не так часто, как раньше. А начинаете игру вы далеко не с пистолетом. Забудьте об этом примитивном оружии - оно не пригодится Silencer, который по количеству человек, убитых за единицу времени должен перебивать все мировые рекорды. Поэтому вам полагается как минимум автомат класса RP-32. Если вы помните, это самое лучшее автоматическое оружие из прошлой серии. И носить с собой можно не 5 различных видов оружия, а целых 12! Среди них наблюдаются 3 совершенно новых: Cryo Gun, Microwave Gun и Radiation Rifle.

Набор дополнительного оборудования также заметно увеличился. Добавился новый тип взрывного устройства - Portable Betty. Как он действует - попробуйте сами. У любимой всеми Spider Bomb появился родственник - Spider Mine. Эту штука представляет собой самонаводящуюся мину: применяйте ее в качестве ловушек для вражеских солдат. Еще одна приятная вещичка под названием Disruptor

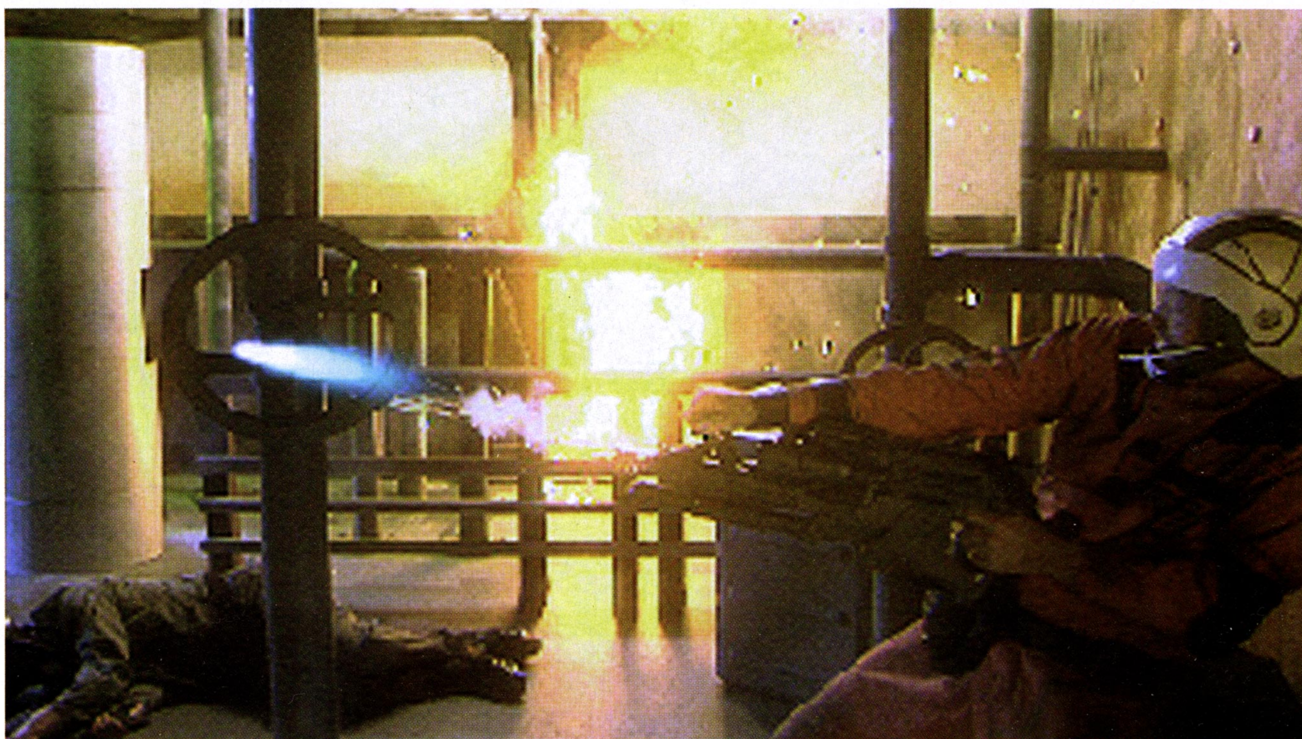


позволяет решить такую проблему, как огромное количество солдат, появляющихся по тревоге из всех окрестных телепортеров. Установив Disruptor на телепортере, вы добьетесь желаемого эффекта: каждый прибывший солдат немедленно рухнет на пол с громким воплем. Далее, если вы чувствуете, что происходит что-то на ваш взгляд невозможное, например у вас под ногами взрываются невидимые мины, то воспользуйтесь Visual Infra Red Imager, который позволит вам развеять ваши сомнения и увидеть эти мины. А для того, чтобы детонировать мины, совсем необязательно наступать на них или сидеть рядом с ними и методично расстреливать по одной. Вместо этого примените Remote Mine Detonator, это наиболее быстрый и безболезненный способ уничтожить сразу все минное поле.



Перед тем, как начать играть в Crusader: No Regret, необходимо обязательно внушить себе ненависть ко всему, что на вид напоминает источник энергии. Они должны быть в вашем черном списке на первом месте. Дело в том, что узнав о вашем зверском отношении к видеокамерам, настенным пушкам и другим предметам интерьера, местные власти решили снабдить вышеупомянутое общественное имущество защитными полями, которые питаются от энергоблоков. Далее, необходимо внушить себе подозрение к торговым автоматам, статуям и компьютерным терминалам. Проблема в том, что перечисленные предметы обстановки могут по тревоге или при вашем приближении превратиться в роботов. Конечно, любому роботу можно устроить электрический шок при помощи Inhibitor, но это не всегда получается. Так что лучше заранее сделать пару выстрелов издалека по подозрительным объектам, и если они окажутся роботами, немедленно расстрелять их из чего-нибудь серьезного. Компьютерные терминалы - это вообще отдельная песня. Представьте себе, что вы подходите к терминалу, нажимаете на кнопки, пытаясь узнать какой-нибудь полезный код или поуправлять каким-нибудь роботом. А на экране появляются строчки:





"Огромное спасибо! Вы включили морфирующуюся систему защиты. Желаю удачи!". После чего терминал немедленно превращается в робота и открывает по вам огонь. Так что перед использованием терминалов рекомендую на всякий случай записываться.

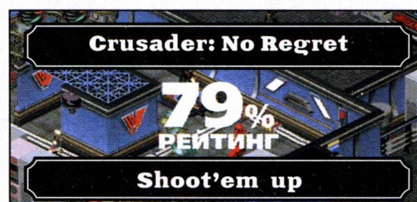
В Crusader: No Regret проблемы с открыванием дверей и сейфов встречаются гораздо чаще, чем раньше. Хочется открыть дверь - извольте потрудиться. Если дверь открывается магнитной карточкой, то для обнаружения карточки рекомендуется разнести все ящики и другое барахло в пределах комнаты. Если же дверь открывается кодовым замком, и поблизости нет ни одного компьютера, где можно было бы узнать код, попробуйте ее просто взорвать - иногда этот номер проходит. А если вообще замка не наблюдается - опять же, взорвите все вокруг, возможно вы его найдете. В самом худшем случае, когда в комнате кроме хлама и осколков уже ничего не осталось, и дверь все равно открыть нечем, воспользуйтесь хакерским устройством под названием Datapick. При включенном Datapick можно набирать любой код или использовать любую карточку в замке. К сожалению, эта полезная штучка встречается очень редко и после использования пропадает.



Что еще нового можно отметить в игре? Это новые виды роботов и пушек, улучшеный интеллект компьютерных противников. Теперь враги умеют уничтожать запущенные вами Spider Bomb, а некоторые из противников - уворачиваться от ваших выстрелов. На вашем пути будут встречаться зоны повышенной радиационной опасности (для защиты включайте Radiation Shield) и глубокие ямы, в которые не рекомендуется падать. Еще одна приятная мелочь - за отключение тревоги вам объявляют благодарность от имени центрального компьютера системы безопасности.

За счет всех этих, казалось бы, незначительных нововведений, Crusader: No Regret стал определенно интереснее и разнообразнее своего предшественника. А хорошо продуманный сюжет и качественное видео, чем всегда отличались игры фирмы Origin, делают игру еще более захватывающей. Поэтому всем фанатам Crusader рекомендую не оставаться в стороне и поучаствовать в новых кровавых разборках. PRO

Петр Высотин





Издатель	Blue Byte
Процессор	386 или выше
Память	4 Мб
Жесткий диск	4 Мб
Система	DOS 6.22, OS/2 2.1 и выше, Windows 3.1 и выше
И еще	мышь, 2x CD-ROM



Albion

Итак, перед вашими глазами одна из игр, относящихся к жанру RPG. Необычно то, что игру сделала немецкая компания Blue Byte, до этого ни разу не пробовавшая свои силы в этом жанре. Первой моей фразой при просмотре игры было: "Я ожидал от Blue Byte большего". В процессе исследования мнение несколько изменилось в лучшую сторону. Впрочем, читайте - поймете сами.

В начале - краткий курс истории. В 2227 году Земля сделала свой первый шаг на дороге галактических путешествий: группа ученых случайно открыла секрет двигателя, позволяющего кораблю двигаться со сверхсветовой скоростью. Земные корпорации мгновенно перекупили технологию, предвкушая немыслимые барыши от добычи в других звездных системах полезных ископаемых, так как ресурсы родной планеты были исчерпаны. Однако стоимость создания космических кораблей оказалась столь высока, что для окупаемости экспедиции планета назначения должна быть чрезвычайно богатой. Таким образом, многие компании посылали к звездам корабли-разведчики, прежде чем снаряжать дорогостоящий транспорт.

Теперь о конкретной истории, ре-



ализованной в сюжете игры. В 2229 году разведчик корпорации DDT в небольшой, до этого не изученной, звездной системе Фабрикотти-342 обнаружил планету с крупными залежами ценных металлов. Планета классифицировалась как безжизненная пустыня, что позволяло надеяться на быструю и легкую ее разработку. Туда был мгновенно направлен самый могучий и дорогой из кораблей-фабрик компании - "Торонто". После посадки корабль должен был преобразоваться в индустриальный комплекс.



Вы начинаете игру в качестве Тома Дрисколла - одного из лучших пилотов корпорации, чей возраст однако не превышает 28 лет. Управляемый им шаттл-разведчик разбивается при посадке, после чего вы на долгое время оказываетесь отрезанными от корабля. К счастью выясняется, что планета далеко не безжизненная: вокруг не только буйствуют джунгли, но и живут сотни существ. В том числе и разумных. Они-то и вытаскивают вас из под обломков. Планета на их языке называется Альбион.

С точки зрения сюжета, "Альбион" - типичная RPG. Вы управляете одним или несколькими персонажами, входящими в команду землян, и пытаетесь выпутаться из различных ситуаций, путешествуя по игровому миру.

Естественно, как и в любой другой уважающей себя RPG, вам предстоит встречаться с совсем гуманоидными, не совсем гуманоидными и совсем не гуманоидными существами. Часть из них будет стремиться вас убить, а потом, возможно, и сожрать. С другой частью можно будет общаться, обмениваться вещами и знаниями.



Число NPC - Non Player Characters - воистину огромно, но только с несколькими из них можно поддерживать осмысленный разговор. Мне очень не понравилось, что при общении все собеседники либо будут отвечать на одинаковые вопросы одинаково, либо вообще не будут отвечать. Как будто они заучивают ответы наизусть. Некоторые из подобных персонажей будут присоединяться к вашей бригаде. Другие - изо всех сил стараться уменьшить число ваших сподвижников. Друзья могут стать врагами, а старые враги - лучшими и верными товарищами. Сталкиваясь с несколькими различными расами, придется изучать их уникальные культуры, сложную систему внутренних отношений, интриги, есть их пищу, использовать инструменты и оружие (то High End Weapon, которое Дрисколл найдет на корабле, ограничивается пистолетом с 20-30 патронами, быстро иссякающими в стычках с первыми же монстрами).

Сочетание технологий будущего и прошедшего - идея не оригинальная. Из RPG ей следуют по крайней мере два знаменитых шедевра - серии Wizardry и Might & Magic. Колорит однако она создает неплохой. В данном конкретном случае эта идея связывает между собой возможную реальность и явно фантастический мир. Каждый персонаж обладает своими характеристиками, которые зависят как от его профессии, так и от его расы. Все расы используют определенные наборы заклинаний (всего их более пяти десятков).

Все параметры персонажей, в том или ином виде, встречались в других RPG. Не нова и система Experience Points - Level, хотя здесь есть некоторые отличия. При набирании достаточного количества опыта персонаж автоматически переходит на следу-



ющий уровень, получая при этом некоторое количество training points. Training points он в дальнейшем тратит на поднятие своих характеристик у учителей. Большой плюс такой системы - развитие тех способностей персонажа, которые ему важны. Из интересных особенностей также следует указать возможность изучения персонажами различных языков. Вам как игроку, конечно, придется читать все разговоры на чистом английском языке - но только в том случае, если хотя бы один из персонажей знает язык существа с которым вы общаетесь.

Все приключения в Альбионе можно поделить на три части: путешествия в 2D-мире - вид сверху и сбоку, путешествия в 3D-мире - вид от первого лица, и бой. Расскажем обо все подробнее...

Но сначала пару слов о графике. Вы когда-нибудь играли в текстовые RPG? А ранние версии серии Ultima на CGA мониторах? А немного более поздние творения SSI на EGA? Нет? Да что вы говорите! Вы видели только последние разработки с SVGA-графикой? Тогда рекомендую запастись валерьянкой. Графика достаточно страшна для слабонервных.

3D-мир - это просто хит. Многие из вас, конечно, видели Wolf 3D. Для тех кто видел - Albion не намного ушел вперед. Есть, конечно, и новшества - пульсирующие стены, движущиеся источники света. На открытом пространстве интересно выполнен горизонт. Очень красиво выглядит закат - медленное угасание солнца, погружение окружающего пространства в темноту, зажигание городских огней... романтика... которая сразу же ломается грубыми текстурами и абсолютно криво выглядящими людьми и нелюдями, постоянно повернутыми к вам лицом. Есть встроенная карта, в которую автоматически заносятся места, где вы побывали. С её помощью можно переместиться, например, к торговцу, не проходя все расстояние до его дверей.

2D-мир выглядит немного лучше. Особенно удачно здесь реализована природа. Богатство естественного мира создает неплохое впечатление: десятки видов деревьев и кустов, бабочки и светлячки, даже камни в реке, о которых разбивается вода. Люди, правда, напоминают медведей Гамми, и натыкаются на все предметы этого "богатства", что иногда бывает очень и очень неудобным. 2D- и 3D-миры практически полностью равноправны и чередуются в зависимости от того, по каким трущобам вы бродите. По пересеченной местности, например, - 2D, входите оттуда в город - 3D, дома в городе - 2D, подземелья в домах - снова 3D, и так далее.

Интересно сделаны сражения. Вначале персонажи и монстры как бы расставляются по клеточкам на доске. После этого вы задаете каждому из вашей команды действие, которое они должны сделать в этом ходу, нажимаете на кнопку "Start turn" и наблюдаете за происходящим уже с точки зрения игроков. Действий, которые можно задать, немного: атаковать, двигаться, убегать, использовать вещь, произнести заклинание, - вот, пожалуй, и все. Очень интересно наблюдать за действием заклинаний в бою. По-настоящему качественно выполнены звуковые эффекты. Особенно это ощущается в джунглях, где слышны стрекотание сверчков, шуршание птиц, крики чудовищ. Музыка также не режет слух.

Несмотря на определенные достоинства, недостатки, к сожалению, очень значительны, чтобы их полностью игнорировать. Посредственная графика и недостаточно удобный интерфейс не делают разработчикам чести. Подобное было простительно 3 года назад, но не сейчас. Однако, в противоположность дизайну, сюжет весьма интересен и способен привлечь потенциальных любителей RPG к этой игре. PRO

Vladimir Lukianov aka Well









Танк ходит буквой "Зю"

Купи себе Z. Но только сейчас. Завтра, чего доброго, найдутся другие дела, и в Z поиграть не получится. А надо бы. Как-никак, первая за N с лишним лет "Дюно"-подобная тактика, хоть чем-то отличная от порядком уже приевшихся C&C&WC. Не хочу заявлять, что Z однозначно лучше того же C&C (только по голове не бейте!), но, на мой взгляд, живее и оригинальнее. Действие в ней на редкость динамично, несмотря на относительную медлительность передвижения войск и работы фабрик. Расстановка сил может меняться гораздо быстрее и чаще, чем в C&C, за счет несколько другой игровой концепции. Вместо того, чтобы наделать кучу зданий, которые наделают кучу войск, которые быстро всех "уделают", предлагается бороться за сферы влияния посредством эдакой игры в салочки: поле боя разделено на сектора, в каждом из которых содержится (или не содержится) что-нибудь полезное, а также воткнут флажок. Сторона, солдат которой первым дотронется до такого флажка произвольной частью тела или оборудования, получает весь сектор с недвижимым имуществом (фабрики/радары/ремонтные цехи) во временное пользование. До тех пор, пока флажок не "осадят" враги. В начале миссии каждая сторона имеет один сектор с большим фортом и немного войск. В конце миссии одна из сторон либо вовсе не имеет войск, либо лишается большого форта. Цель игры - не оказаться этой самой стороной. И так 20 раз. С разнообразными начальными и природными условиями.

Теперь об этих и других новостях поподробнее...

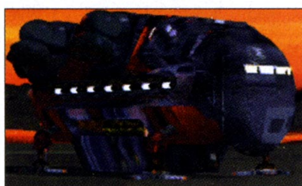
Итак, заводы-фабрики строить не надо. Кто-то весьма предусмотрительно отстроил их еще до вашего прибытия. Этот же анонимный доброжелатель заботливо разместил на поле боя некоторое количество ничейной бронетехники, пушек и коробок с гранатами. Для того, чтобы все это добро стало вашим, до него опять-таки надо успеть добежать (раньше противника). Поэтому в начале миссии главное - как можно быстрее "запустить" все

Разработчик	The Bitmap Brothers
Издатель	Warner Interactive
Процессор	486DX2-66
Память	8 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Монитор	VGA (очень желательно SVGA)
Мультиплэйер	DirectLink, Modem, IPX/NETBIOS
И еще	2x CD-ROM

имеющиеся войска в разные стороны и установить контроль над максимальным количеством территорий. Оказавшиеся на подконтрольной территории заводы незамедлительно начнут клепать вам новые войска. Причем скорость клепания прямо пропорциональна количеству подконтрольных территорий и обратно пропорциональна полезности конечного продукта. То есть все большое и прочное строится долго, а все, что строится быстро, гибнет еще быстрее. И для того, чтобы не остаться у разбитого корыта, нужно перед началом боя тщательно продумать общий тактический замысел, а в процессе исполнения оного - четко представлять, какие войска вам потребуются, где и зачем. Впрочем, последние два пункта ограничиваются только богатством вашего воображения, а вот какие бывают войска - уже решили за нас авторы игрушки. Местные войска поголовно состоят из роботов и делятся на три основных типа: пехота из роботов (умеет форсировать водоемы и захватывать ничейную боевую технику), артиллерия (умеет только стрелять) и самоходные агрегаты (джипы, танки, ракетницы и подъемные краны - умеют делать разные вещи и поразному). В целом, пехота - инструмент экспансии (для быстрого расширения подконтрольной территории в начале миссии), артиллерия - орудие обороны (строится несколько быстрее, чем самоходная техника той же силы), а бронетехника - оружие победы (гораздо мощнее пехоты и весьма подвижна). При этом пехоты имеется 6 типов (Grunts, Psychos, Toughs, Snipers, Pyros & Lasers), пушек - 4 (Gatling, Gun, Howitzer & Missile Gun), а механических экипажей - целых 7 (Jeep, Light/Medium/Heavy Tank, APC - БТР по-нашему, Missile Launcher и Crane). Все виды вооружений имеют свои недостатки; некоторые имеют кое-какие достоинства (снайперы очень далеко стреляют, джипы очень быстро ездят, ракетница все убивает с одного выстрела и т. д.). Разумеется, всех нюансов здесь не перечислишь.









Заметим только, что виды вооружений становятся доступны, как всегда, постепенно (в первой миссии разрешены только пара типов пехоты и джипы). И разумеется, знакомство с новым средством умерщвления обычно доставляет массу удовольствия. А если каждый вид войск употреблять по тактическому назначению, то и массу неудовольствия противнику.

Теперь - потерпите! - немного о том, как здорово все сие выглядит. 640x480x256 плюс тщательнейшим образом прорисованные мелкие

детали. По красочно отделанному ландшафту (тип которого меняется от миссии к миссии - пустыня, тундра, джунгли и т. п.) ездят маленькие хорошенькие машинки, топают еще меньшего размера роботы, и ползает совсем уж мелкая тварь: козявки, зверушки и т. п. За всей этой суетой мы наблюдаем с высоты птичьего полета. Кроме птиц, на той же высоте совершают полеты неудачливые роботы, башни подвернувшихся под горячую руку танков и тонны мелких обломков, разлетающихся во все стороны в результате весьма смачных взрывов. Да, именно так: каждый взрыв поднимает тучу обломков и жертв, которые, кувыркаясь и увеличиваясь в масштабе, пролетают непосредственно у вас перед глазами, - пожалуй, наиболее удачный графический эффект в игрушке. Впрочем, и остальные эффекты, что графические, что звуковые, убогостью не страдают. Музыка, правда, MIDI, но опять же слух не режет. Словом, с любой точки зрения, удачная игрушка.

А особый смак ей придают видеовставки (JV 320x200), откровенно пародирующие помпезные видеосюжеты C&C, Wing Commander и т. п. Главными героями местных cut-scenes являются два робота-раздолбая, летающие на довольно нелепом агрегате с планеты на планету. На фоне взрывов и пожаров данные космонавты главным образом прослушивают музыкальные хиты, периодически прикладываясь к баночке напитка Rocket Fuel. Также здесь фигурирует некий мрачный генерал Zod (опять же робот, но почему-то с сигарой), который инициирует большинство взрывов и пожаров, поносит наших героев за раздолбайство и нагло выпивает их законное Rocket Fuel. Данная фигура, постоянно злоупотребляющая оружием и крутизной, лично у меня ассоциируется с милым и родным образом Пентагона и "их нравов" в советской кинопродукции.

Хотя - формально - пропаганды секса и насилия данная игра вообще не содержит, благо все действующие лица выполнены из неодушевленных субстанций, но "Гринпис" игрушку все равно бы не одобрил, поскольку уничтожение птиц и козявок авторами не возбраняется и даже приветствуется (за неимением лучшего занятия солдаты начинают палить по местной флоре и фауне). Поэтому хватит хвалить этот Z. Давайте ругать.

Внимание! Безоговорочным фанатам C&C/Warcraft читать отсюда. Какого черта эти "Братья Битмэпы" наделали таких очевидных ляпов? Сильно портит игрушку глупость и своенравность местных боевых единиц. Например, находясь поблизости от вражеского флага или пустой боевой машины, любой солдат (равно как и водитель) полностью теряет самообладание и бросается напролом к предмету своего вожделения, полностью забыв о на текущей боевой задаче. В результате пушка, стоящая рядом с флагом, может спокойно убить ваших снайперов (которые вообще-то стреляют в два раза дальше), или сектор с заводом может быть захвачен задолго до окончания производства, и враги успеют отбить его обратно. Далее, все без исключения боевые машины автоматически стараются уворачиваться от летящих в них снарядов. У легких машин это получается, у тяжелых и медленных - нет, но в результате тяжелый танк не лезет напролом к цели, а "топчется на месте", пока его не убьют. Далее, интеллект боевой машины теоретически зависит от интеллекта водителя, но все машины, сходящие с конвейера, обязательно снабжаются самым тупым водителем (типа Grunt). Далее, цель миссии всегда одна и та же: полностью уничтожить силы противника и/или захватить форт. И в каждой из миссий у врага явное позиционное преимущество (все рассчитано так, чтобы компьютер сразу захватил большую часть территорий, и вам пришлось отыгрываться). В довершение всех бед видеовставки где-то после трети игры начинают просто повторяться, только на фоне нового ландшафта.







И что САМОЕ ужасное - **конец текста для убежденных фанатов C&C** - все эти ляпы НЕ МОГУТ удержать от желания поиграть в Z. А только подстегивают ожидание Z-II!

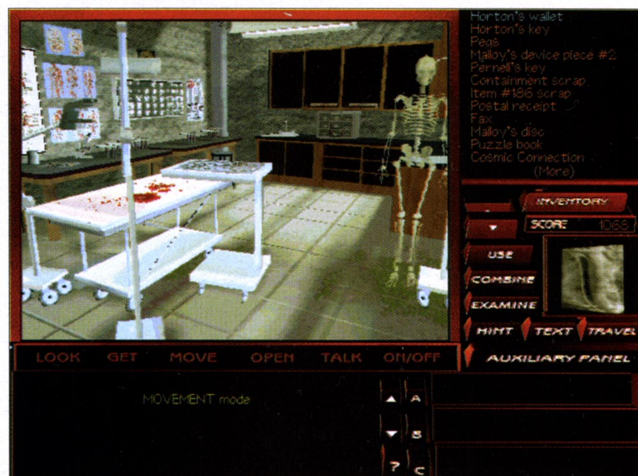
Отсюда мораль: коварные заговорщики, злокозненно клепающие все новые и все лучшие игрушки в надежде окончательно парализовать мировую компьютерную индустрию, могут себя поздравить. Их темное дело живет и побеждает. PRO

Дан





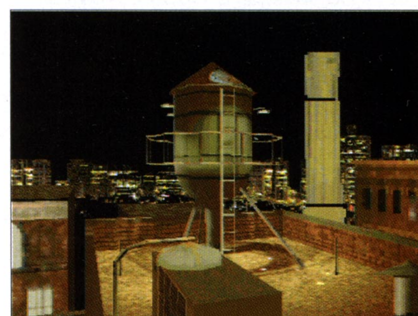
Pandora Directive



Словосочетание “интерактивный фильм” уже давно на слуху у всех, кто хоть немного увлекается жанром adventure. Чего только не продавали в магазинах с ярлыком “интерактивный” фильм. Но, увы, до недавнего времени единственным известным мне фильмом, в котором ход событий действительно зависел от ваших рассуждений и действий была Under a Killing Moon. В ней было все, чего не было во всем огромном количестве компьютерных “фильмов”, а именно, в ней была интерактивность. Интерактивность, о которой создатели “среднестатистического” интерактивного фильма все время пытаются забыть, лишь иногда для приличия давая играющему возможность нажать на пару кнопок, чтобы после откинуться в кресле, ожидая окончания очередной анимационной сцены. Конечно! Ведь куда проще нанять второсортных актеров, оцифровать заснятое, упаковать и продать, чем что-то еще выдумывать, изобретать и программировать. Зачем? И так сойдет. И сходит. Люди, не видевшие, каким может быть настоящий интерактивный фильм охотно покупают такие диски. И так бы и продолжалась такая идиллия, а термин “интерактивный фильм”, возможно, стал бы синонимом словосочетания “ужасная игра”, если бы не Access Software. Выход Under a Killing Moon буквально потряс игровой мир. Игра показала, каким может и должно быть интерактивное приключение. А теперь появилось долгожданное продолжение - Pandora Directive. Нельзя сказать, чтобы эта игра в техническом плане далеко ушла от своей предшественницы. Но в ней, как и в Under a Killing Moon присутствуют и огромная свобода действий, присущая

Издатель	Access
Память	8 Мб
Процессор	486DX2-66
Монитор	SVGA
Звук	Sound Blaster
Система	DOS 5.0 и выше
	Windows'95
И еще	2-х CD-ROM, мышь

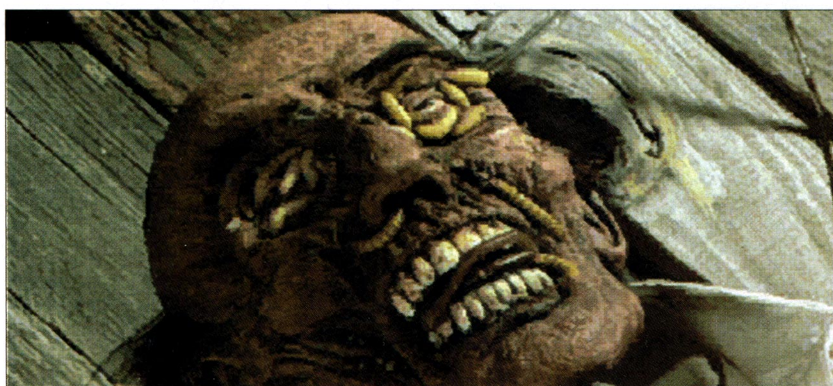




старым adventures, и превосходная анимация - неотъемлемая черта современных приключенческих игр. В Pandora Directive, как и в ее предшественнице, задействован engine того же поколения, что и Doom-овский, а часть объектов - истинно трехмерные. Игра как бы состоит из двух частей, вполне оправдывающих названия жанра: интерактивной, в которой вы взаимодействуете с окружающим миром при помощи стандартных для приключенческих игр действий (смотреть, брать, открывать, и т. д.), и, собственно, фильма. За некоторыми действиями следуют анимационные фрагменты: оцифрованные движения актеров “вклеены” в смоделированное трехмерное окружение.



Выглядит это очень впечатляюще. Одной такой оригинальной комбинации различных технологий было бы достаточно, чтобы любая игра получила, по крайней мере, известность. Но дизайнеры из Access технологией, конечно же, не ограничились. Сюжет в Pandora Directive если уж не исключительный, то, по крайней мере, оригинальный и





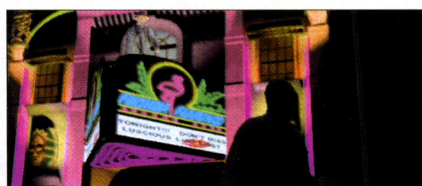
не менее захватывающий, чем в Under a Killing Moon. Действие происходит в 2043 году, в Сан-Франциско. После третьей мировой войны, продлившейся всего несколько часов, но успевшей унести миллионы жизней, человечество вновь было поделено по расовому признаку: на мутантов (тех, кто пострадал от радиации) и на "нормальных", у которых к радиации выработался иммунитет. Главный герой - Tex Murphy (его роль исполняет Chris Jones - один из создателей Pandora Directive) относится к нормальным, но живет в квартале мутантов. Он частный детектив, пытающийся в своих профессиональных методах подражать знаменитым сыщикам двадцатого столетия. Ему не везет в любви и, чаще всего, у него туго со средствами, несмотря на то, что ему удалось удачно раскрыть несколько "громких" дел. Поэтому он воспринимает предложение о розыске пропавшего профессора и аванс, ему предложенный, как подарок судьбы. Однако события принимают весьма неожиданный оборот, и, прежде чем Tex спохватывается, он оказывается глубоко завязшим в очень неприятной для себя истории. Ваша цель - провести его через игру, по возможности, лучшим для него путем, не забывая за расследованием и о делах сердечных. Всего в игре семь различных концовок и три принципиально различных "пути". В конце игры вам сообщат, по какому из них вы следовали, в зависимости от того, как вы разговаривали с окружающими вас персонажами. Если вы хорошо обращались с людьми, то и вас в конце ждет полное счастье, если нет - не все из ваших мечтаний сбудутся. Также можно стать и "нейтральным", ни хорошим и ни плохим. В пути вам большую помощь окажет прекрасный юмор создателей игры, ибо шутки встречаются на каждом шагу, давая вам возможность немного расслабиться, не отвлекаясь от дела. Игра почти всех актеров превосходна и практически не вызывает нареканий. Исполнение же главной роли просто великолепно. К созданию Pandora Directive было привлечено несколько известных в мире кино людей. Прежде всего, это режиссер Adrian Carr и знаменитые актеры: Barry Corbin, Tanya Robins, Kevin McCarthy.





Звук в игре сделан весьма качественно, музыка тоже недурна, так что и здесь придраться мне, к счастью, не к чему.

Когда играешь в Pandora Directive, невольно приходит мысль, что все в ней сделано на благо человека. Прежде всего, это два уровня сложности: для новичков и опытных игроков. То, что в режиме для новичков решается само собой, для опытного игрока предстанет в виде головоломки. В игру встроена система подсказок, доступная только новичкам (за ее использование отбираются очки). Правда в любой момент опытный игрок может перейти в разряд новичков (но не наоборот!). Второе великое благо - прекрасный интерфейс и замечательная система помощи, на все случаи жизни.



Новинкой, по сравнению с Under a Killing Moon, является карта, на которой отображаются все места и даже все помещения, где вы бывали, и, более того, все места, которые можно посетить, не меняя диска, что весьма полезно, так как игра помещается на шести дисках. Эта функция карты по-настоящему уменьшает время, затраченное на смену дисков.

Теперь упомяну несколько не очень приятных моментов (не недостатков!): прежде всего, это целых шесть дисков, которые, несмотря на великолепную карту, все равно приходится менять один за другим, что иногда раздражает. Хотя, справедливости ради, надо заметить, что разработчики игры сделали все возможное, чтобы, если не устранить, то свести к минимуму связанные с этим негативные эмоции. Второй, не совсем приятный момент - неудобная, с первого взгляда, система передвижения по трехмерному миру, к которой, однако, достаточно быстро привыкаешь.

Двумя словами мои впечатления выражаются, как "превосходная игра!". В Pandora Directive присутствуют все лучшие черты adventure - загадки на любой вкус, от собирания предметов и правильного ведения беседы до абстрактных головоломок. Она объединила в себе технологические новшества и превосходный сюжет, в котором, кажется, присутствует все: от роковых женщин до НЛО. В игре нет НИ ОДНОГО существенного недостатка. Если вы хоть немного увлекаетесь adventure и хотите получить игру, сложную ровно настолько, насколько вы захотите, если вы хотите узнать, что такое интерактивный фильм на самом деле и провести немало приятных часов, распутывая загадки игры или проходя ее вновь и вновь, чтобы узнать другой вариант окончания. Да что там говорить! Я настоятельно рекомендую вам Pandora Directive, как лучшее в жанре adventure на сегодняшний день. Серьезно. PRO



Павел Коротов



Издатель	Funsoft
Память	8 Мб
Процессор	486 DX/66
Звук	основные модели
	Sound cards
Система	DOS 6.22, Windows'95
И еще	2-х CD-ROM



Battle Arena Toshinden

Первой трехмерной "каратекой" на ПК была игра под названием FX Fighter. Вначале она привлекла к себе немалый интерес, потому что это было по-своему ново и оригинально, но по прошествии некоего количества времени геймеры наконец обратили внимание на угловатую графику в стиле Alone in the Dark и подозрительную легкость прохождения: все компьютерные оппоненты побеждались, как говорится, одной левой (даже на сложном уровне). И вот на ПК наконец появился один из хитов 32-х битных приставок - Battle Arena Toshinden. Это действительно увлекательная игра, которая, впрочем, не утратила одного из недостатков жанра beat'em up - лёгкости.

Несколько слов о графическом решении Battle Arena. Сам за себя говорит видеорежим SVGA (но для него нужен довольно быстрый компьютер), теперь бойцы прорисованы гораздо лучше, с большим вниманием к деталям. Нет опостылевших угловатостей и глаз, которые при приближении сливаются в один. Движения героев очень пластичны, начиная от простейших ударов рукой и кончая творением сложных заклинаний. Звук в игре лучше всего описать как "на уровне", то есть обычного качества. Музыка, как положено по нынешним стандартам, записана в виде CD-трэков.

Хотя помимо целого ряда достоинств нельзя не заметить пару существенных недостатков. Во-первых, игрушка не запоминает сделанные вами настройки (расположение игровых клавиш, выбранный видеорежим и т. д.). Приходится каждый раз переназначать клавиши управления по-новому, что очень и очень неприятно (установленные по умолчанию настолько неудобны, что при игре вдвоем за одним компьютером пальцы соперников запутываются в клубок). Во-вторых, движения игроков несколько медленны и заторможены (на любых компьютерах), что не очень-то соответствует боевому настрою всего действия.



Секретный турнир Тошинден был задуман специально для соревнования лучших бойцов всего мира. Но затем был превращен в место кровавых разборок между отдельными личностями, и утратил свою былую славу чисто спортивного и благородного состязания. Нежданно-негаданно к власти над турниром приходит некий Гайя. И вновь на Тошинден стали съезжаться лучшие бойцы, но теперь, по правилам, победа достигалась убийством оппонента. На очередной турнир приехало восемь воинов, вы - один из них, и вам необходимо победить всех, включая хозяина турнира, чтобы заполучить Тошинден в свои руки. Но до того, как вы ступите на ринг, стоит познакомиться с противниками...



Eiji Shinjo - японец, в бою использует самурайский меч. Искусством владения этим опасным оружием он научился у своего старшего брата - единственного оставшегося члена самурайской семьи (все остальные родственники пропали без вести). Эйджей очень агрессивен, все его удары точны и стремительны. Главная цель его жизни - найти своих родственников (самурай получил анонимное сообщение, что они находятся в плену у Гайи).

Kayin Amoh - англичанин, его оружие - тяжёлый двуручный меч, выкованный в Шотландии. Кейн и Эйджей всегда были друзьями, теперь они вместе приехали на Тошинден. У Кейна одна цель - обнаружить на турнире убийцу его отца и отомстить ему.

Sofia - русский агент спецслужб,

она страдает провалами памяти и полна решимости "вспомнить все". Расследование привело её на Тошинден, ведь кто-то сообщил ей, что часть потерянной памяти хранится у Гайи.

Rungo Iron - родом из Северной Америки, он - настоящий ковбой - дикий и мощный. Его огромная дубина способна охладить пыл даже самого "горячего" бойца. На Тошиндене выполняет благородную миссию - найти свою семью, которая была похищена воинами Гайи.

Fo Fai - китайский маг с маниакальным пристрастием к убийству как таковому. Вся его биография покрыта мраком тайны, единственное, что известно: он - профессиональный и искусный убийца.

Mondo - самый сильный боец японского клана ниндзей яки, он был приглашён на турнир для того, чтобы помериться силой с Гайей.





Он известен всей Японии своими варварскими налётами на деревни и даже на небольшие города.

Duke (так и хочется добавить Nukem 3D) B. Rumbert - француз, виртуозно владеющий мечом, принадлежавшим, согласно легенде, самому Вильгельму Завоевателю. Единственным человеком, нашедшим в себе силы победить Дюка, был Эйджей, и вот теперь Рамберт обнаружил его на турнире...

Ellis - танцовщица из труппы турецких актёров, на Тошиндене она хочет найти своего отца, который пропал давным-давно.

Правила боя довольно просты: "Убей, если не хочешь, чтобы убили тебя!" Для умерщвления противника существует множество способов: от использования суперударов, до простейшей драки ногами и руками. У каждого бойца есть несколько "фирменных" ударов, как, например, огненный шар у Ранго или испускание искр у Фо. В управлении появилось довольно приятное нововведение - roll. Оно предоставляет вам возможность уйти от ударов противника посредством перекатывания вправо или влево. К моему большому сожалению, такой боевой приём, как "бросок через бедро с подхватом левой ноги с помощью указательного пальца правой руки" (читай "бросок"), выполнять очень опасно и довольно сложно. Но игра стоит свеч! Например, Мондо своим броском выбрасывает соперника за пределы ринга, что эквивалентно победе, так как все бои происходят на высоких площадках, и падение с них равносильно смерти.

Защита (блокировка ударов) также усложнилась. Придется использовать два вида блоков: против верхних ударов (выше пояса) и против нижних ударов (ниже пояса). Из-за сложной системы блоков я рекомендую вам активизировать в меню пункт Auto defense, но это не даёт стопроцентную гарантию защиты против всех ударов (особенно против спецприёмов).

Как я уже говорил выше, игру можно пройти нажатием одной кнопки (верхний удар рукой), но это очень сильно попортит вашу клавиатуру. Есть еще два способа достигнуть победы: защита и контратака. Мне больше импонирует второй способ, так как он более действенный и реальный. На все выпады врага нужно отвечать суперударами или же простыми, но мощными атаками. Например, если противник с диким воем несётся на вас, то нужно подпрыгнуть и ударить его ногой по голове, или же, если враг



не подпускает вас к себе, приблизится на максимально возможное расстояние и сделать подножку.

При все своих минусах Battle Arena Toshinden все же представляет интерес как красивая трёхмерная драка. Безусловно, ее постигла неудача всех "перенесенных" игр: при переносе игры с одной платформы на другую (в данном случае, с Sony PlayStation на PC) всегда что-то теряется и в gameplay и в графике. К тому же, если бы не вы-



зывающая легкость игры, можно было бы забыть даже "незапоминание" настроек, но, к сожалению, увы... Любителя своего Battle Arena, конечно, все-таки найдет.

В общем, удачи вам на рингах Тошиндена! PRO

Михаил Горюнов



Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels

Разработчик	Games Workshop, KeyGames
Издатель	Electronic Arts
Процессор	486DX2-66
Память	8 Мб
Система	Win'95
Монитор	VGA
Звук	Win95 - совместимая карта с DirectX-драйвером
И еще	2x CD-ROM, мышь



Вставив в CD-ROM диск со Space Hulk: the Vengeance of The Blood Angels, я, прежде всего, посмотрел на висящий на стене календарь, чтобы проверить, действительно ли я нахожусь в 1996-ом году и не попал ли я в 93-й. Нет, путешествия во времени я не совершил, что весьма странно. Затем я ущипнул себя за палец, чтобы убедиться, что изображение на экране - не страшный сон. Нет, и эта гипотеза отвергнута. Что ж, жаль, видимо действительно придется писать про эту, гм, не слишком современную, игру. А как я надеялся, как был уверен, что после выхода Doom, я никогда не увижу эти узкие коридоры из великого, но порядком поднадоевшего Wolf 3D (мир его праху). Но вот, чуть-чуть осталось до 1997 года. Quake победно шествует по планете. Не за горами выход Prey и Unreal. А экономные компа-



нии по-прежнему продолжают выпускать игры ОЧЕНЬ похожие по графике на незабвенный Wolf. Вот они узкие ходы где-то в подземелье, передвижение только в одной плоскости (хоть и с видом от первого лица) и многие другие моменты, столь же необходимые для ностальгии по "добрым старым временам". Скорее всего, предполагалось, что не энджином единым живы любители компьютерных настольных игр. Нет, я не оговорился, именно компьютерных и именно настольных. Ведь Vengeance of the Blood Angels задумывался как очередная компьютерная реализация очень популярной в странах, несколько западнее нашей, настольной игры, новая версия которой вышла незадолго до появления компьютерного варианта. В оригинальный комплект настольного Space Hulk входят солдатики "хороших" и "плохих", а также набор-конструктор для сбора различных лабиринтов, чтобы было где воевать. Ходят по очереди, бросая игральные кости. Компьютерная версия игры почти ничем не напоминает своего настольного прародителя. Объединены они только сюжетом. В далеком-предалеком будущем, когда человек наконец освоил и развил технологию межзвездных полетов, судьба сталкивает расу людей с расой genestealers. Эти коварные существа развиваются, пытаясь поработить все живое, что может принести им хоть какую-то пользу. Судя по всему, пока что это им или плохо удается, или порабощенные расы настолько примитивны, что ничего нового победители от них не получают. Только этим можно объяснить отсутствие у genestealers какого-либо оружия, кроме своих мощных двух пар лап. Людям, естественно, не по душе быть рабами, да еще и рабами таких неудачников. Поэтому, покопавшись у себя в хранилищах и выудив оттуда сотню древних боевых костюмов, представители рода человеческого бросаются в бой. Арсенал у них поразнообразнее, чем у genestealers (не намного). Вы должны принять участие в конфликте, сражаясь за людей. Задания, которые нужно выполнить, достаточно однообразны. Или требуется найти что-нибудь в лабиринте, или подджечь какую-нибудь комнату. Некоторые миссии надо выполнить за определенное количество времени. В конце концов все выжившие солдаты должны собраться в каком-нибудь зале, после чего все успешно завершится, и вам скажут еще какое-то количество хороших слов о вас и "кровавых ангелах". Первая миссия, Главнокомандующий произносит пышную речь. Можете спокойно пропустить это "приветствие", вы еще насмотритесь на него перед каждым выбором миссии (от задания к заданию меняются только произносимые начальником слова, анимационный ролик же неизменен). Не очень отвлекайтесь на врагов - как правило, их бесконечное коли-

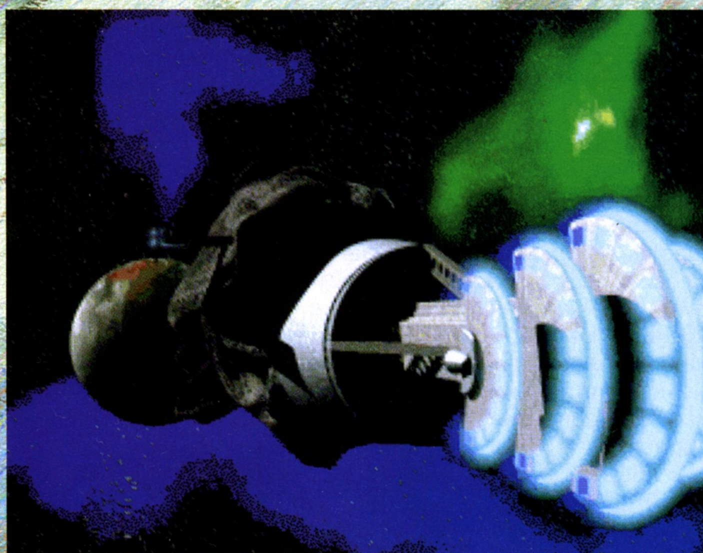
чество, и постоянно появляются все новые. Лучше сконцентрироваться на выполнении задания. Хотя, если есть возможность замуровать коридор, ведущий к телепортеру, упускать ее ни в коем случае



не стоит. В первых миссиях вам придется повиноваться приказам других. Но после определенного количества удачно выполненных заданий присваивается звание сержанта, и теперь вы отвечаете за ваших подчиненных. Вы можете приказать им пойти куда-то, взять что-то, идти за кем-то и т. п. Надо сказать, что особым интеллектом ваши напарники, как, впрочем, и ваши противники, не блещут (что было и в первом Space Hulk). Иногда бывает очень трудно заставить их исполнять приказ. Часто создается ощущение, что напарники нужны только для того, чтобы морально поддержать вас в тяжелую минуту. Хотя бывают случаи, когда, оставшись один, ваш солдат начинает подбадривать сам себя. Например, говорит себе фразы типа: "Осторожно, сзади враги!" Или повторяет почти слово в слово речь, произнесенную командиром до начала миссии. Иногда это наводит на определенные мысли о психическом здоровье солдата, и очень хочется посоветовать ему завести личного психолога. К тому же, за напарниками нужен глаз да глаз. Чуть отвлечетесь - тут же останетесь воевать один, ввиду страшной смерти вверенных вам солдат от лап какого-нибудь genestealer. Об интеллекте последних вообще разговор особый. Их тактика уклонения от ваших зарядов достойна всяческого изумления: их беганье из стороны в сторону, конечно, помогает избежать первых ваших выстрелов, но, так как траектория этого метания весьма предсказуема, уже через несколько секунд ошметки врага разбросаны по комнате. Нападают же genestealer очень честно: почти всегда по одному. Конечно, в Space Hulk можно играть и вдвоем, и по модему (для этого даже прилагается еще один, мультиплеерный, диск), и проходить все миссии вместе, отдыхая от искусственного



"интеллекта" ваших компьютерных напарников. Но, увы, создатели игры видимо посчитали, что мыслительные способности genestealers



слишком высоки, чтобы быть. По этой причине игра в режиме deathmatch сводится к соревнованию, кто из вас быстрее выполнит задание.

Оружие в Space Hulk удивительно однообразное. Все типы вооружения ваших солдат можно поделить на две части: для дальнего и ближнего боев. К первому типу относятся всяческие автоматики и огнеметики, выстреливающие огненные шарики разного калибра. Ко второму можно отнести разные молотки, пилы, боевые "перчатки", и т. п. В игре встречаются не только genestealer, хотя именно они являются наиболее часто попадающимся противником. Иногда встречаются hybrids - существа, по внешнему виду немного напоминающие genestealer, но обладающие способностью вести не только ближний, но и дальний бой. В некоторых миссиях можно "полюбоваться" на chaos marines - очень быстро передвигающихся существ с огнеметами. Изредка попадаются magus, извергающиеся огонь, и "боссы" игры - патриархи.

Музыка и звуки в игре, конечно, далеко не на высшем уровне. О вкусах не спорят, поэтому о музыке я лучше промолчу, а о звуках скажу лишь, что они могли бы быть получше. Например, когда закаленный в боях космический десантник кричит вам в ухо "что это было?" после каждого шороха, согласитесь, ушки начинают увядать. И таких примеров можно привести огромное количество.

Если вы большой любитель настольной Space Hulk, можете, конечно, решиться приобрести эту новую игру, но даже вам я осмелюсь посоветовать скоротать время за старой доброй настольной версией. Если же вы не знакомы со Space Hulk, но вам понравилась идея командовать небольшим подразделением солдат, участвуя одновременно в бою, и все это от первого лица, обратите внимание на игру Terra Nova, вышедшую около полугода назад. Space Hulk же, если сказать очень вежливо, не выдерживает никакой критики. PRO

Павел Коротов



Маковая поляна игрушек

или почем нынче акции "одной фруктовой компании" на "игрушечном" рынке.

Подозреваю, что когда речь заходит об играх на Маке, большинство счастливых обладателей ПК презрительно морщат лбы и кривят губы. Им, впрочем, это простительно: поколение, влившееся в стройные ряды любителей компьютерных развлечений в 90-е годы, понятие не имеет о том, что творцы величайших игровых шедевров наших дней первые свои шаги делали на компьютерах Commodore 64 и Apple II, и что Macintosh на самом деле был и остается платформой, в большей мере приспособленной для написания игр, нежели любая другая, включая и их любимую ПК.

В 80-х годах компания Apple даже вполне могла захватить лидерство на рынке игровых платформ, используя свое технологическое преимущество и относительно невысокие затраты на производство компьютеров. Однако, позиционируя свое детище прежде всего как машину для бизнеса, представители "яблочной компании" долгое время отказывались признаться самим себе в том, что возможность наслаждаться игровыми программами - одна из самых привлекательных сторон любой компьютерной платформы, и предпочитали не замечать пробивавшиеся из-под их резолюции "игры - это несерьезно" ростки первых развлекательных программ. Понадобился десяток тяжелых для Apple лет, чтобы Крейг Фрайар (Craig Fryar), облеченный званием "Евангелист игрового мира Macintosh", сказал: "Мы знаем, для чего на самом деле используются домашние компьютеры - прежде всего для игр".

"И на восьмой день
Сотворил Господь Macintosh,
И увидел, что это хорошо.
И возрадовались люди..."

(Текст заставки для MacOS,
написанной безвестным
Мак-юзером)

Немного истории

Однако обо всем по порядку. Вернемся в начало революционных 80-х, когда творилась история. Первые появившиеся компьютеры буквально повергали в шок будущих творцов виртуальной реальности. О ПК, нынешние фэны которой пребывают зачастую в полной уверенности, будто ничего другого никогда и не существовало, тогда никто и слыхом не слыхивал.

Первопроходцами стали два Стива, Джобс и Возняк (Steve Jobs, Steve Wozniak), собравшие компьютер Apple I в обычном гараже в далеком 1976 году. Это был настоящий переворот. Первые покупатели модели стали и первыми творцами программ для нее - в основном, конечно, игровых. Среди них был, например, Джордан Мехнер (Jordan Mehner), будущий создатель настоящих хитов - Prince Of Persia и Prince Of Persia 2: The



Shadow and The Flame. А следующая модель - легендарный Apple II - стала полигоном для первых "проб пера" ныне признанных мастеров создания игр из таких компаний, как Strategic Studies Group (SSG), Electronic Arts, MacPlay, Maxis, Bungie Software. Впоследствии один из старожилов SSG, Грегор Вайли (Gregor Whiley) вспоминал, что появление Apple II произвело настоящую революцию: казалось, все вокруг играли в Southern Command. 128K RAM на компьютере - вот и все, что было нужно для счастья. А сделанные чуть позже игры Europe Ablozen и Battlefront показали: чтобы творить чудеса достаточно и 64K.

Это были годы соперничества первых компьютерных платформ - ZX Spectrum компании Sindair,



Apple II и Commodore 64, ставших предшественниками ПК. По большому счету, игр в современном их понимании тогда еще не было. Ни о какой трехмерной графике не шло и речи, все ограничивалось плоскостью (попробуйте представить себе какую-нибудь простенькую игру из репертуара Sega, но в черно-белом, а точнее черно-зеленом, исполнении, безо всякого текстурирования - этакий голый "проволочный" каркас из нескольких линий; тем, кто успел поработать на компьютерах Robotron с процессором Intel 80086 будет довольно легко сделать это). В большинстве своем это были творения программистов-одиночек, то что мы сейчас называем shareware. Расцвет издательского бизнеса только-только начинался. Однако в пораженных предоставляемыми компьютером возможностями головах первых творцов игр уже бродили дерзкие идеи: они пытались создавать объемные фигуры. Первыми робкими попытками прорваться в третье измерение стали эксперименты с векторной графикой, основанные на известном любому художнику правиле создания перспективы: эффекте сходящихся линий и уменьшения размера предмета по мере удаления его от наблюдателя. Когда простые зеленые линии сходились в центре черного экрана в одну точку, нам уже начинало казаться, что составленные из нескольких квадратов герои движутся не на плоскости, а в пространстве. Именно такое впечатление оставляла Ultima I.

Но большинство игр были двумерными, а то и вовсе текстовыми. Это, впрочем, не являлось в те времена поводом для огорчения: интерес к первым компьютерам привлек в ряды программистов столько талантливых личностей, что, даже не имея возможности воплотить свои идеи графического исполнения игры в жизнь, они умудрялись создавать потрясающе интересные и захватывающие шедевры. Забегая вперед, с грустью замечу, что расцвет графических технологий, впрочем, как и любое явление в жизни вообще, имел и оборотную сторону медали: получив возможность завлекать покупателей блестящим внешним оформлением своих игр, разработчики перестали в прежней мере уделять внимание сюжету, сценарию, интриге игры.

Точно припомнить, когда вышла первая игра, действие которой разворачивалось в трехмерном пространстве, сегодня вряд ли кому-либо под силу. Отметим только, что многие считают таковой игру Wizardry, выпущенную для Apple II. По большому же счету, споры о

том, насколько та или иная технология позволяет воссоздать реальный мир в системе трех координат продолжаются и по сей день: одни считают, что это сделала графическая система, разработанная Джеффом Крэммондом (Geoff Crammond) еще в середине 80-х, другие отдают пальму первенства Quake, третьи утверждают, что и оный демонстрирует лишь псевдотрехмерное пространство.

Многие из "первых ласточек" компьютерного рынка содержали в себе колоссальные возможности для реализации творческих идей разработчиков игровых программ, но потерпели, в конце концов, неудачу, похоронив вместе с собой и этот уникальный потенциал. Компьютер Lisa имел жесткий диск объемом 20 Mb(!) и 1Mb оперативной памяти (!!!) (для сравнения - первые ПК, появившиеся в те годы, имели 64K RAM). Это ли был не простор для создания трехмерных миров! Увы, цена модели была настолько высока, что использовать такую машину для игр было бы настоящим расточительством.

Другим неудачником, о судьбе которого остается теперь только сокрушаться, стал 16-ти разрядный компьютер NeXT, проект которого был разработан Стивом Джобсом. Правда, ему удалось продать около 1 млн. экземпляров своего детища, но и этого оказалось недостаточно: рынок ПК набирал обороты еще большими темпами, сметая все на своем пути. Единственное, что осталось нам в наследие от легендарной NeXT - это явление, называемое сегодня мультимедиа, появление которого стало возможным благодаря невероятному для тех лет техническому совершенству данной машины. Кстати, основатели и главные творцы id Software до сих пор работают над своими играми на NeXT, и все алгоритмы для произведшего фурор Quake были сделаны именно на нем.


Qake

Воспоминания о будущем

Но для игрового рынка было важно не только совершенствование технологий, но и становление издательского дела как серьезного бизнеса. Постепенно стало ясно, что для развития игровой индустрии требуется относительно дешевая платформа (дабы ее приобретал массовый пользователь) и налаженная система производства и распространения игр. На роль первой претендовали Atari ST, использующая процессор Motorola 68020, Commodore Amiga 500 (Amiga, кстати, до сих пор многими считается наилучшей игровой платформой из когда-либо существовавших) и вышедший в 1984 году первый компьютер Macintosh (если не считать уже упомянутой Lisa, которая, в конце концов, была переименована в Macintosh XL).

Необходимость создания инфраструктуры производства развлекательных программ привела к тому, что в этот период разработка и издание игр превратились из полулюбительского занятия в профессиональный бизнес, требующий немалых финансовых затрат (примечание 1), а следовательно, и окупаемости.

Это была одна из причин, побудивших разработчиков отвернуться от Amiga, - высокие цены на платы графических акселераторов для нее совсем не способствовали росту покупательского спроса. Многие из оставшихся без "орудия творчества" программистов предпочли Macintosh. Он имел дружелюбный интерфейс и самые лучшие приложения для работы с графикой, а значит был наиболее удобен для написания игр. Кто-то сделал выбор в пользу ПК. IBM-совместимые компьютеры тогда были еще мало на что способны, но прогресс шел семимильными шагами, а производство клонов способствовало столь же быстрому падению цен на аппаратное обеспечение. Когда позднее, в конце 80-х, и легендарная Apple II канула в Лету, еще одна волна программистов разбрелась по явно выделившимся тогда двум наиболее сильным лагерям - Мак и ПК. В стане Macintosh оказались такие признанные авторитеты в области разработки игр, как Dangleware Publishing Inc., Brainstorm Software и Callisto Corporation (к сожалению, название последней, скорее всего, мало о чем говорит пользователям ПК, поскольку она занимается в основном разработкой игр для Мака). Наступило время, когда должен был решиться вопрос - какая платформа станет ведущей. Широкий рынок сбыта перетягивал все большее число разработчиков и издателей игр в лагерь ПК, но Apple Computer это ничуть не беспокоило, поскольку приоритетным направлением развития "яблочной компании" по-прежнему считались деловые приложения. Реализация новых технологий создания игровых программ медленно, но верно перемещалась на ПК. Судьба сыграла недобрую шутку: вместо Мака, которому, по первоначальному замыслу его творцов, отводилась роль "компьютера для всех" (цена первой модели не должна была превышать $1000, тогда как цены на компьютеры ПК AT и XT не опускались ниже $5000), этим самым народным компьютером, в конце концов, стал ПК.

Между тем прогресс в области технологий разработки игр двигался действительно ошеломляющими темпами - за каких-нибудь 10-15 лет от векторной графики создатели добрались до почти кинематографических эффектов в передаче фактуры поверхностей, колебаний света и тени, от черно-белого изображения - к 16-ти битному цвету. Разработчики постарались реализовать не только эффект сходящихся линий, но и другие принципы создания иллюзии объема. Например, идея применения принципа изометрии получила наилучшее воплощение в SimCity


Sim City 2000

2000. Оригинальная версия этой игры вышла, кстати, на платформе C64 в 1985 году. Джефф Крэммонд в том же 1985 году продемонстрировал нанесение на "проволочный" каркас объемных моделей цвета - появились окрашенные плоскости. Отсюда был всего один шаг к созданию полностью текстурированных поверхностей. Вместе с появлением этих технологий появилась возможность использования наложения объектов для создания трехмерного мира. Правда, при этом центральному процессорному устройству понадобилось при смене кадра обращаться к каждой точке изображения, чтобы проконтролировать взаимное расположение поверхностей, а существовавшие тогда процессоры были не в состо-

янии совершать подобную операцию достаточно быстро, не снижая скорость игры.

Разработчики пытались компенсировать медленную работу процессора за счет применения новых подходов к созданию иллюзии трехмерности. Например, создатели Alone In The Dark использовали


Alone In The Dark

заранее сгенерированную статическую трехмерную игровую среду, на которую позже накладывались полигональные персонажи. Творцы другого «эпохального» хита - Wolfenstein 3D - предпочли пожертвовать некоторыми «пространственными» элементами обстановки в пользу повышения скорости работы программы. Эффект трехмерности в игре создавался только за счет стен, колонн и т. д. При этом пол и потолок оставались серыми - проще говоря, это было незатекстурированное пространство.

Таким образом, продвижение



Wolfenstein 3D

вперед в этой области сдерживалось только сравнительно низкой производительностью центрального процессорного устройства и слабыми графическими возможностями мониторов.

Но к 90-м годам ПК уже имели на борту достаточно мощный 386-й процессор. Для него разработчики создавали игры, от которых просто дух захватывало. Правда, в то же самое время Macintosh был способен выдавать графику чуть ли не вдвое более высокого разрешения, однако он был по-прежнему слишком дорог. Именно тогда, в 90-м году руководители компании Apple задумались, наконец, о своей маркетинговой политике и на рынке появилась относительно недорогая модель Macintosh LC.

К сожалению, в первые годы его существования в качестве игровой платформы Macintosh во многом оставался неким придатком рынка игр для IBM-совместимых компьютеров: 90% программ для него переносилось с ПК. Мало кто пытался использовать потенциал самого Мака.

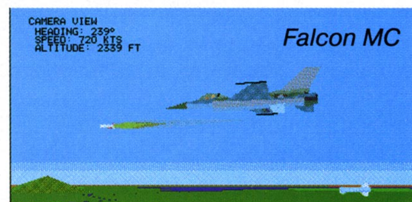
К концу 1992 года стало очевидно, что пользователи Мака оказались обойдены судьбой-злодейкой при дележе игрового пирога. Подавляющее большинство передовых разработок по части графики и сюжета реализовывалось на ПК. Тогда-то и появилось среди пользователей ПК поколение, реагирующее на слово Macintosh небрежной ухмылкой.

Невероятно, но факт: Macintosh, предоставивший разработчикам игр уникальные инструменты и практически безграничные возможности для реализации их идей (он ведь и сегодня остается оптимальной кодировочной платформой для разработчиков всех игр, в т. ч. на ПК и 3DO), оказался в роли плохого легкоатлета, плетущегося в самом конце забега. Даже игры, разрабатывающиеся на Маке, издавались сначала в PC-версии, как, например, это произошло с Return to Zork. Все, что оставалось тогда приверженцам платформы, - это вспоминать о чудных временах, когда невероятно радужные перспективы открывались перед Маком. Однако уже за одно то, что Macintosh сделал для развития игр, за то, что он стал подлинно культурным явлением, а не просто технологическим прорывом своего времени, ему можно поставить памятник - все начиналось с него: и трехмерная графика, и бережное отношение к пользователю, и энтузиазм создателей игровых программ.

Проблемы переноса игр

Итак, рынок был поделен, и создание игр для ПК стало приоритетом для всех крупных разработчиков и издателей. Остальные платформы - включая Мак - оставались всего лишь возможностью извлечь дополнительную прибыль из игровых проектов, работа над которыми уже была завершена.

Создание игр становилось все более дорогостоящим бизнесом, уделом профессионалов. Уже невозможно было написать стоящую программу в паузе между лекциями в Университете и вечеринкой у подружки. Проекты усложнялись, требовали больших финансовых вложений. Лишь 10% игр приносили прибыль, поэтому они должны были окупать затраты на менее удачные разработки (подобное положение сохраняется и по сей день, процент приносящих прибыль игровых проектов для персональных компьютеров и сегодня гораздо ниже, чем для домашних систем развлечения - Sony PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo). А перенос игр на Мак мог принести неплохую прибыль без дополнительных затрат, поскольку не требовал привлечения большого числа специалистов. Например, если для работы над игрой Falcon 3.0 компании Spectrum HoloByte потребовалось привлечь 7 программистов, 9 артистов и 4 сценариста, то для создания Falcon MC (версии той же игры для Macintosh) хватило труда всего трех человек. При этом, по мнению самих разработчиков, игра лучше выглядела на Маке.



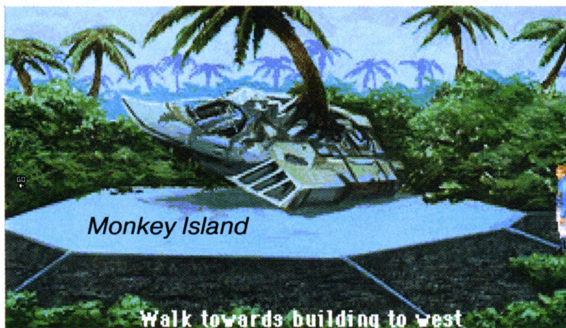
Falcon MC

Не стоит забывать и о том, что рынок пользователей Macintosh был и остается не таким уж маленьким куском пирога, особенно в Японии и США, где он, по некоторым данным, составляет около 40% всего парка домашних компьютеров. Об этом, кстати, можно судить по частоте появления компьютеров с “яблочком” в голливудских фильмах (из относительно недавно вышедших на экраны можно вспомнить хотя бы «Сеть», “Форест Гамп” и «Специалист»). Если при этом еще учесть, что приоритетными рынками для Apple являются образовательные и детские учреждения, то становится понятен интерес, который не перестают питать к этой платформе киты игровой индустрии: кому же хочется упустить из-под самого носа такую прибыль. По мнению Билла Дагэна (Bill Dugan) из компании MacPlay, программы для Macintosh составляют сегодня примерно 20% всего игрового рынка. Конечно, перенос игр на новую платформу всегда был сопряжен с возникновением определенного количества дополнительных трудностей, из которых перекодировка программ выглядела самой простой, однако, по мнению многих издателей, игра стоила свеч. Приходилось решать - заниматься переносами или нет.

Мнения разделились. Одни категорически отказались от подобной идеи, посчитав, что дни Macintosh как платформы сочтены, другие пробовали переносить на Мак только самые лучшие из своих произведений - с намерением свести риск коммерческого провала в новой нише рынка до нуля, третьи сделали перепрограммирование своей основной доходной частью, то есть попросту зарабатывали этим на жизнь. Названия последних постоянно на слуху у Мак-юзеров: Presage Software Development, Lion Entertainment, Future Tense...


Super Wing Commander

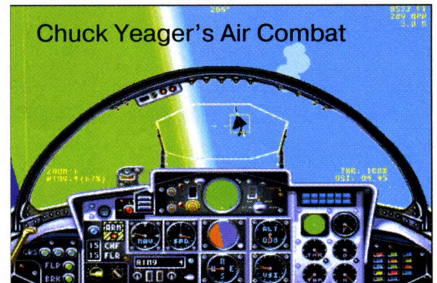
Те, кому казалось, что перенос - относительно нехлопотное занятие, быстро обнаружили, что им придется столкнуться с целым рядом проблем. Во-первых, возникали вполне объяснимые трудности с перекодировкой (например, игру Prince of Persia пришлось целиком переписывать с ассемблера на язык С). И если перенос графики при этом еще можно было с грехом пополам осуществить, то портация видеофрагментов превращалась порой в одну большую проблему. Но и это было еще полбеды. Стандартным разрешением для Мака уже тогда был режим 640x480x8bit, в то время как для ПК-игр он, в лучшем случае, составлял 320x200x8bit. Поэтому при переносе на Мак игр с VGA-графикой, которая была до недавнего времени стандартом для ПК, на экране Macintosh получалась довольно-таки удручающая картина. В-третьих, "в общении" ПК были намного менее дружелюбны (это касалось и игр), и пользователи Мака, привыкшие к интуитивно понятному интерфейсу, зачастую просто воротили нос от подобного несовершенства. По свидетельству одного из создателей компании Domark Брайана Уолкерса (Bryan Walkers), взявшись за перенос своей игры Flying Nightmares 2 на Мак, они неожиданно для себя обнаружили, что аудитория Macintosh более строга. Кстати, это побудило Domark отказаться от политики простого переноса игр и перейти к стратегии «нет переносам», которая заключается в том, что особенности будущих сложностей по портации игры учитываются уже в стадии разработки. Для ликвидации возникающих проблем приглашаются специалисты программирования на Мак, знающие особенности платформы досконально, а не сторонние программисты для переноса, как это делалось раньше. То есть, фактически, с самого начала создания игры для ПК, идет параллельное создание ее графического ядра для Мака. Кстати, в ситуации с Flying Nightmares компания прибегла к помощи самой Apple, их сотрудничество успешно продолжается и поныне. Вышеперечисленные причины вели к тому, что многие проекты переносов проваливались: пользователи Мак отказывались играть в плохо перепрограммированные игры.



Monkey Island

Таким образом, некоторые сомнения скептиков стали сбываться. А среди последних, между прочим, оказались такие авторитеты, как Origin Systems, Spectrum HoloByte, MicroProse. Все они, за исключением, пожалуй, Origin, некоторое время работали с Маком, но, в конце концов, вынесли стратегические решения не в его пользу. Был еще целый ряд компаний, которые отнеслись к Macintosh с опаской, и лишь спустя год-два приступили к работе с платформой, например, LucasArts Entertaiment и Broderbund. Последняя ни в какую не желала переносить на Мак свою игру Prince Of Persia. Дело кончилось тем, что создатель игры, Джордан Мечнер отдал право на перенос небольшой компании Presage Software Development, весьма неплохо справившейся со своей задачей. Игра хоть и запоздала, по сравнению с ПК-вариантом, но была перенесена превосходно.

Вполне возможно, что именно этот пример послужил поводом для Broderbund изменить отношение к Маку. Вообще, опоздание версий игр для Мака на год-два по сравнению с оригиналом - еще одна проблемой портации. Например, великолепная игра Chuck Yeager's Air Combat вышла в версии для Macintosh только в 1993 году, спустя два года после появления оригинала на ПК. Среди опоздавших в разное время оказались Monkey Island, Wolfenstein 3D, Doom и др. Но больше всего пострадала в этом смысле легендарная X-Wing: компания LucasArts раза три-четыре меняла свое намерение относительно переноса этой игры, заставив Мак-сообщество говорить об этом три года напролет. Точно такая же история приключилась с играми Rex Nebular и Pirates! Gold компании MicroProse, но, к счастью, в конце концов, они увидели свет. Никто из приверженцев Macintosh не выражал по поводу "задержек" особых претензий, но было ясно, что проводить свой досуг за игрой, прохождение которой твой товарищ, имеющий дома ПК, закончил еще год назад, вовсе не столь интересно. Совершенно очевидно, что это не способствовало росту продаж перенесенных игр. Правда, год от года сроки их отставания от ПК-оригиналов сокращались и в настоящее время, как правило, не превышают полугода, а многие издатели переходят к практике одновременного выпуска версий для ПК и Macintosh. В качестве наиболее яркого примера можно привести Quake. PRO


Chuck Yeager's Air Combat

Андрей Меньшов

(Продолжение в сл. номере - №9/1996)

Примечания:

Несколько цифр в качестве примера: в 1995 году на исследования и разработки компании, занятые на рынке игровой продукции, израсходовали свыше 2,3 млрд. долларов, годовой оборот индустрии электронных развлечений превысил 10 млрд. долларов, при создании программ были задействованы усилия более 90 тыс. профессионалов.





Разработчик	Кирилл и Мефодий
Процессор	486DX2-66
Память	8 Мб
Система	Windows 3/x или Win'95
Монитор	SVGA, 640x480, 256 цветов
И еще	2x CD-ROM, мышь

Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия

Как сделать беспроигрышную ставку в новой отрасли (разработка и издание мультимедиа-продуктов) да еще в такой консервативной стране, как наша? Конечно, для подобных целей лучше всего подойдет какое-нибудь старое и раскрученное имя, ассоциирующееся, кроме всего прочего, с чем-то проверенным, из детства, из "доброго" прошлого. Например, лейбл знаменитой "Большой Советской Энциклопедии". Именно на основе этого великолепного издания, служившего верой и правдой многим поколениям, начиная с наших бабушек и дедушек, и создана "Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия". Эта первая мультимедиа-энциклопедия на русском языке базируется на "Большом Энциклопедическом Словаре", изданном в 1991 году (с учетом коррекции данных 1995-1996 года). С большим интересом я ознакомилась с этим CD-ROM, мысленно сравнивая его с существующими аналогами (зарубежного производства) - Microsoft Encarta, многочисленные энциклопедии Dorling Kindersley, Britannica и т. д.

Внешне все, что касается работы с программой выглядит весьма и весьма дружелюбно. Понять, как оптимально построить процесс поиска слов и понятий, можно в течение 2-3 минут. Да и чисто визуально патриотичная заставка и пользовательский интерфейс смотрятся очень даже ничего. Какие же функции, полезные и разные, можно осуществлять в нашей энциклопедии? В ней можно заглянуть в опцию "Содержание": кроме списка статей энциклопедии в алфавитном порядке, там есть еще поле для печати - печатаешь слово, и список автоматически перемещается к месту, где находится данная статья. В "Поиске", естественно, можно задать автоматический поиск по всем статьям нужного слова или выражения. Очень удобно, что процесс в любой момент прерывается по вашему желанию, а результаты поиска остаются в одноименной строчке меню "Результаты поиска". В опции "Каталог", конечно же, стоит прежде всего отключить заставку при запуске энциклопедии. Кроме того, здесь представлен список нетекстовых файлов, разбитый на 4 группы: видео, карты, иллюстрации и звуки. Таким образом, мы в состоянии сразу же лицезреть, к каким материалам в качестве добавки предоставляются радости мультимедиа. Карты, к слову, можно увеличивать, кликнув на месте, которое хотелось бы разглядеть поподробнее. В просмотренном списке видеороликов ничего особенного не обнаружено, материалы подобраны с "попсовой" ориентацией (к примеру, можно полюбоваться на говорящих Брежнева с Горбачевым да на поющую Пугачеву, редких и выразительных кадров нет), качество видео - средненькое. Звуки, включенные в энциклопедию, состоят из отрывков популярного классического репертуара, т.е. являются иллюстрациями к статьям о великих композиторах, чего-нибудь редкостного, типа жужжания пчелиной матки или крика слона в брачный период (да мало ли шумов записать можно), не содержится. Кроме вышеперечисленного, из главного меню можно распечатать необходимые статьи, делать закладки, проконсультироваться в Help. Пройденный путь отражается в опции "Путь". Из особых хитростей возможен вариант копирования любого текста в буфер Windows для последующего использования в собственных документах (пожалуйста, готовая цита-





та, и со ссылкой на сам БЭС), а результаты поиска при желании можно сохранить (клавишей F9). В целом, в работе программы не было обнаружено каких-либо недоделок или некорректностей. Это нормальный, качественный продукт. Но... несмотря на то, что создатели энциклопедии неоднократно подчеркивали, что “Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия” - не просто версия БЭС на CD-ROM, а принципиально новый подход к работе с информацией, на мой взгляд, возможности мультимедиа-продукта реализованы здесь далеко не полностью. Это все-таки ОЧЕНЬ напоминает дублирование



признанного “бумажного” проекта в электронный вариант. Те самые ОСОБЫЕ достоинства, которые можно реализовать только в мультимедиа-энциклопедии и которые не имеют и не могут иметь аналога в книге, все-таки подкачали. Например, мало интерактивных функций (почему бы не встроить хоть какое-то подобие познавательной игры, что стало уже хорошим тоном для электронной энциклопедии - например, если энциклопедия позиционируется как национальная, с максимальным освещением вопросов, связанных с жизнью России, очень мило бы смотрелась игра-викторина “Познай странный русский характер” или “Великий и могучий Русский Язык”?), все-таки мало иллюстративных материалов, особенно мало, если учесть, насколько невелики сами статьи (в среднем, 5 строчек). Очень и очень радует наличие гипертекстовых ссылок (ну, без них уж мультимедиа-энциклопедия не мультимедиа-энциклопедия), но их мало (они присутствуют, на глаз, примерно только в 20% статей).



Так что все-таки остается устойчивое впечатление, что первоначальная и большая часть работы велась просто по переносу бумажной версии “Большого Энциклопедического Словаря” на CD-ROM, а затем уж под конец хаотично были добавлены кое-какие красоты мультимедиа. Конечно, верно, что “Российская Энциклопедия” - сама по себе мощный проект, но ведь должна быть новая, более выигрышная концепция, чтобы пользователю сделать свой выбор в пользу “Большой Энциклопедии Кирилла и Мефодия”, а не бумажного оригинала (тем более, что с ним за страшный компьютер не нужно садиться - между прочим, очень важный фактор для ученой гуманитарной братии).



Безусловно, меня впечатлило количество статей энциклопедии - свыше 85 000 (плюс 6 000 цветных иллюстраций, свыше 70 видеофрагментов и анимационных роликов, более 1 часа звукового сопровождения, около 200 карт). Может быть, когда оперируешь таким количеством информации, действительно сложно подобрать полноценное интерактивное оформление? К тому же, если учесть, что мы говорим о действительно русскоязычной энциклопедии (русский язык используется как рабочий и в настройках и в меню), возможная конкуренция западных популярных программ (таких как Microsoft Encarta) отпадает сама собой. Наши покупатели уже давно исстрадались от невозможности полноценного пользования познавательными продуктами - все на английском, в повседневной жизни не подойдет, ребенку не купишь. Все восторги относительно роскошных серий Dorling Kindersley (смотрите “Pro Игры” №5/1996, “Pro Игры №5/1995) по-прежнему остаются восторгами нашей редакции. Так что, во многом, “Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия” - то, чего ждала душа русского человека. Остается только надеяться, что навстречу этому пылкому ожиданию появятся и полностью удовлетворяющие оное мультимедиа-энциклопедии. Тем более, что новенькое не за горами. Сам “Кирилл и Мефодий” обещается выпустить уже в этом году несколько интерактивных энциклопедий. Что ж, поживем - увидим. PRO

Анастасия Рыкова



Хотите узнать все секреты Quake, но никак не можете найти какую-то стену, в которую нужно выстрелить, чтобы открылся потайной ход? Пожалуйста! Здесь все секреты Quake, количество которых на данном уровне в игре можно узнать при нажатии "Tab", плюс секретные уровни, вход на которые в статье указан как "неофициальный" секрет. Сами секретные уровни – последние по номеру карты в эпизодах. Итак, начнем.

Introduction

Надоело играть на слишком легком уровне "Hard"? Тогда в самом начале, выбрав уровень сложности, выберите и коридор, ведущий в последний эпизод. Как только нырнете в пруд, под водой (не всплывая наверх и не погружаясь вниз) подплывите как можно ближе к углу стенки первой от выхода в комнату выбора эпизода. Теперь смело "тоните". По планке зайдите в дверной проем (если вы не попали на планку, попробуйте еще раз - у вас получится). Станьте на телепортер с надписью "Nightmare". Если не боитесь.

Episode 1/4 (Dimension of the Doomed)

Map 1/8 (The Slipgate Complex)

1/6. Как только вы пройдете чуть-чуть дальше от места, где вы появились, вы увидите - справа и слева - два продолговатых проема в стене. Запрыгните в правый (с мигающим светом) и выстрелите в правую стенку (ящик с патронами).

2/6. Когда дойдете до места с мостиком над водой, спрыгните вниз. Идите вперед, в пещеру (100% жизни).

3/6. Когда вы зайдете в дверь (после того, как по тому же мостику перейдете на другую сторону), справа вы увидите колонну. Подойдите к ней с противоположной стороны и выстрелите в движущееся изображение земного шара. После того, как лифт поднимет вас повыше, зайдите в нишу и выстрелите в такое же изображение шара, на этот раз на стене (Quad Damage).

4/6. В месте, где над болотом выдвинулся пол, встаньте в середину выдвижного пола, повернитесь лицом к болоту и отойдите до упора назад. Постарайтесь попасть в красную мишень в отверстии в верхней части стены. Зайдите в открывшуюся слева дверь (Perforator).

5/6. Ближе к концу уровня, в месте с многочисленными спусками, возьмите скафандр из-за правой колонны перед дверью. Прыгните в болото. Под жидкостью несложно найти путь к секретной платформе (золотая кольчуга, аптечки).

6/6. В той же комнате с дорогой, идущей под уклон, подойдите к последней, третьей нажатой вами кнопке. Запрыгните на ограждение, с него - на край лампы, рядом с кнопкой. В стене над вами есть темный дверной проем. Справа от него на стене - небольшие выступы. Вам надо с разбегу (разбегаться по верхним частям лампы и кнопки) запрыгнуть на нижний выступ, а оттуда, как по ступенькам, допрыгать до дверного проема (100% жизни).

Map 2/8 (Castle of the Damned)

1/3. Спрыгните с мостика, перед которым вы появились, направо, в воду. Выстрелите в плиту, выделяющуюся своим цветом справа. Плывите в проход (патроны, аптечки).

2/3. Если идти от места вашего появления вперед, не прыгая в воду, вы придете к мосту, после пересечения которого можно выбрать, идти направо или налево. Идите налево. Пройдите настенные устройства, плюющиеся гвоздями. Когда вы придете в комнату с золотой кольчугой, спрыгните в воду. Зайдите в открывшееся помещение (аптечка, гвозди).

3/3. Как только вы найдете серебряный ключ и возьмете его, сзади откроется дверь. Зайдите в нее. Вы попадете в зал с небольшими окнами и декоративной перегородкой (в форме арки) слева. Зайдите за центральную часть перегородки и повернитесь лицом к факелу, спиной к окнам. Нажмите на выступающий камень. Справа откроется дверь (Quad Damage).

Map 3/8 (The Necropolis)

1/3. Идите по коридору от места, где вы появились. Когда вы выйдете в большую комнату, идите направо, вниз по ступенькам. Дойдите по проходу до маленького мостика (не заходя в дверь со ступеньками, ведущими в пропасть). Повернитесь налево. Спрыгните с мостика. Выстрелите в стену слева, прямо перед дверным проемом (аптечка, ракеты).

2/3. Вернитесь в комнату, из которой вы спустились по лесенке. На этот раз идите не направо, на лестницу, а налево, в дверь. Возьмите Nailgun и, как только потолок начнет опускаться, выстрелите в красную пентаграмму. Бегите в открывшийся ход. Идите вперед, по коридору, пока не выйдете в большую залу

(здесь вас могут ожидать не очень приятные встречи). Дойдите до середины моста и повернитесь налево. Спрыгните в воду (осторожно! в воде зомби!). Подойдите вплотную к стене. Если вы не начали тонуть, медленно пройдите вдоль стены немного направо или налево. Когда начнете тонуть, проплывите под стеной и вылезайте наверх, в каморку (Ring of Shadows).

3/3. Когда вы зайдете в дверь, открываемую золотым ключом, идите до "тупика" (когда вам начнет казаться, что дальше идти некуда - впереди только глухая стена, старайтесь идти поближе к стене). Когда провалитесь в воду, идите вперед, налево, еще немного налево, направо и вылезайте из воды. Зайдите в дверь. Убейте монстров на верхних платформах. Откроется решетка справа (там, где кольчуга). Возьмите золотую кольчугу и выстрелите в стену перед собой (ракеты).

Map 4/8 (The Grisly Grotto)

1/3. Войдите в дверь, но не спрыгивайте вниз. Выстрелите в два красных изображения в верхней части стены, справа и слева. Вниз опустится платформа (золотая кольчуга).

2/3. Идите вперед по коридору, пока не выйдете к озеру. Нырните. Повернитесь спиной к мостику, на котором виднеется серебряный ключ. Справа, ближе к поверхности воды, чем ко дну, едва виднеется маленькая пещера. Заплывите в нее (ракеты).

3/3. Зайдите в дверь, открывающуюся с помощью серебряного ключа. Идите налево, потом направо. Пересеките мостик справа. Поднимитесь вверх на лифте. Наступите по очереди на каждую из пяти плит с символами, на полу. Спрыгните вниз, в открывшийся у правой стены люк. Нажмите на изображение руны. Вернитесь в комнату с пятью плитами. Теперь спуститесь в люк с правой стороны. Нажмите еще на одну руну. Вернитесь к большому озеру. Если вы не смотрите в сторону моста, обратите на него ваш светлый взор. Справа открылась пещера. Заплывите в нее и поднимитесь вверх (аптечка, Grenade Launcher, вход на секретный уровень - Ziggurat Verdigo).

Map 5/8 (Gloom Keep)

1/5. Спрыгните в воду с правой стороны моста (на котором вы появились). Заплывите в пещеру в стене, к которой при появлении, вы стояли спиной (гвозди, 100% жизни).

2/5. Пересеките мост и идите в правую сторону. Пройдите через дверь и продолжайте идти по коридору, пока не выйдете в большой зал с лестницей и монстрами. Как только вы войдете, повернитесь налево и запрыгните на достаточно широкий поручень лестницы. С разбегу перепрыгните на перегородку (в форме буквы "Г"), отделяющую зал от входа в соседнюю комнату. Повернитесь направо. Разбегитесь и перепрыгните на платформу, слева от витража (золотая кольчуга, патроны).

3/5. Если от начала уровня идти в дверь, которая прямо перед вами, а потом немного попетлять по коридору, вы доберетесь до развилки. Выберите дорогу, ведущую направо. Идите по проходу, пока не выйдете к комнате, где чуть левее от вас будет вход с лестницей, ведущий в соседнее помещение, а, если вы повернетесь направо, увидите колонну с факелом на ней. Подойдите прямо под факел и прыгните вверх (оказывается вот для чего у квейкера шлем!). Вы ударите головой факел, а за колонной откроется секретная дверь (золотая кольчуга).

4/5. Идите тем же путем, что и в предыдущем секрете, но на этот раз не отвлекайтесь на колонну, а идите левее, в дверь. Вы придете к телепортеру, но не надо в него заходить. Обойдите вокруг него (к нему можно подобраться и с противоположной стороны). Теперь зайдите в его "обратную сторону" (Quad Damage).

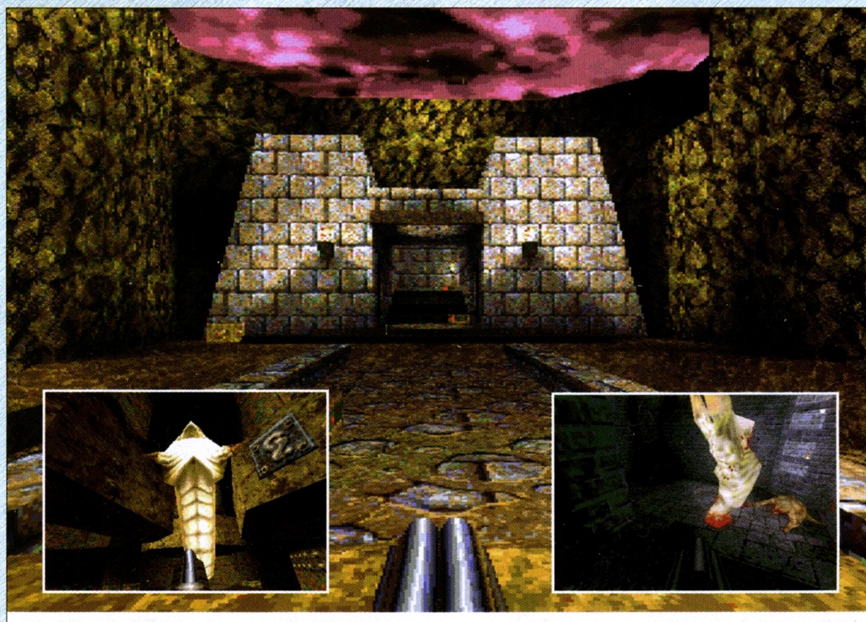
5/5. Перед тем, как войти в телепортер, ведущий на следующий уровень (к нему вы сможете попасть сразу, как только откроете "золотую" дверь), повернитесь к нему спиной и выстрелите в место на стене, куда проецируются круги света, исходящие из телепортера (серебряная кольчуга).

Map 6/8 (The Door to Chthon)

1/4. Спрыгните вниз. Повернитесь налево и идите вперед, пока не упретесь в стенку. Повернитесь направо. Снова идите до упора вперед. Повернитесь лицом к стене по левую руку. Отойдите назад. Посмотрите вверх. Вы увидите красную мерцающую букву "Q". Вы должны попасть в нее. Когда вам это удастся, откроется дверь рядом с вами. Зайдите в нее и поднимитесь на лифте. Идите в левую часть платформы. Спрыгните на другую платформу, находящуюся почти точно под той, на которой вы находитесь (Quad Damage).

2/4. Идите по направлению к секретной двери из предыдущего описания, но на этот раз повернитe направо, немного не доходя до нее. Зайдите в соседний коридор и нажмите на кнопку. Справа откроется еще одна дверь. Зайдите в нее и идите вперед, до кнопки. Нажмите на нее. Развернитесь на 180 градусов. В полу открылся люк. Спрыгните в него. Прямо под вами разверзнется пол и появится лестница. Спуститесь по ней. Идите направо. Убейте всех Огров, которые попытаются вас атаковать. Быстро бегите в лифт в правой (если встать спиной к надвигающейся на вас плите) стене. Попутно можете захватить 100% жизни. Вернитесь к лестнице, в комнату с движущейся плитой. Когда плита отодвинется в правую сторону коридора, бегите в левую, в телепортер (Perforator, патроны). Можете также попробовать спрыгнуть вниз, в нишу, из которой вы некоторое время назад были обстреляны Települ Ограми (100% жизни, гвозди).

3/4. Прямо под возвышением, на котором вы появились в начале уровня, проходит темный проход (он освещается, когда вы берете



серебряный ключ). Идите в этот проход (осторожно, не упадите вниз). Когда вы пересечете пропасти, зайдите в дверь справа. Нажмите на кнопку в правой части комнаты. Обойдите колонну. В верхней ее части появился красный символ. Выстрелите в него. Под дверью слева открылся потайной ход. Зайдите в него (ракеты).

4/4. Зайдите в предыдущую секретную комнату, отойдите в сторону от опустившихся ступенек и подождите, пока они снова не начнут подниматься. Под ними окажется телепортер (100% жизни, если сможете перепрыгнуть на платформу на противоположной стороне).

Map 7/8 (The House of Chthon)

Единственная неочевидная вещь здесь - как убить последнего в этом эпизоде монстра. Очень просто. На противоположной от места, где вы появились, стороне озера лавы есть лифт, поднимающий вас на другой "этаж". На этом "этаже" на полу прямо перед вами - кнопка, включающая электрический ток. С правой и левой сторон "этажа" - кнопки, регулирующие высоту разряда. Чтобы доставить монстру неприятности, нажмите по очереди на две крайние кнопки, затем врубите ток. Повторите эту операцию еще один-два раза, чтобы разнести на куски это вулканическое чудо-юдо.

Map 8/8 (Ziggurat Verdigo).

1/2. Возьмите Pentagram of Protection (справа от места, где вы появились) и сойдите в лаву (если вы подойдете к одному из ближайших к месту, где была Pentagram of Protection, краев речушки из лавы, вы начнете тонуть). Выплывите через проем впереди (Quad Damage, аптечки).

2/2. Как только вы зайдете в дверь, открываемую серебряным ключом, идите вперед по дороге в левой части комнаты. Не заходите в дверь слева, а идите вперед, пока не упретесь в стену (идти, кстати, не так уж и далеко). В правой от вас стене есть небольшая ниша. Выстрелите в нее (гвозди).

Episode 2/4 (The Realm of Black Magic)

Map 1/7 (The Installation)

1/7. От места, где вы появились, выйдите к озеру. Идите к началу дороги, ведущей на другой "берег". Повернитесь налево и спрыгните в воду. Перед вами (или немного левее) в нижней части стены - вход в пещеру. В левой части пещеры - гвозди. Как только вы выплывете из пещеры, повернитесь налево и подплывите вплотную к стене перед вами. Всплывите вверх (красная кольчуга).

2/7. В комнате, где лежит серебряный ключ - две двери и обычный проход. Зайдите в левую (если смотреть в сторону прохода) дверь. Спрыгните вниз и зайдите в воду. Плывите под водой, пока не приплывете в большой подводный зал. Впереди, в центре зала, вы увидите площадку, ограниченную четырьмя стенами. Подплывите в центр этой площадки. Там, на полу, вы увидите люк. Выстрелите в него. Дно под вашими ногами отодвинется. Заплывите в открывшийся ход. Продолжайте плыть вниз, потом вперед и, наконец, всплывите вверх (гвозди, ракеты, патроны, аптечка, Grenade Launcher).

3/7. Делайте все так же, как в предыдущем секрете, но после того, как вы откроете потайной ход и проплывете вниз, перед тем, как плыть дальше, выстрелите в еще один люк рядом с вами. Теперь можете продолжить свое плавание в том же направлении, что и в предыдущем секрете. Когда вы прибудете в комнату из второго секрета, то увидите, что там открылся вход в еще одно секретное помещение (Pentagram of Protection).

4/7. После того, как вы взяли золотой ключ, нырните в яму с водой прямо перед вами, развернитесь на 180 градусов и плывите в один из подводных коридоров - справа или слева. На пути вы увидите платформу, немного выше дна реки. Слева или справа от нее (в зависимости от того, какой коридор вы выбрали) - дверь. Вылезайте из воды на платформу и зайдите в дверь (аптечки, патроны).

5/7. В комнате, где лежал золотой ключ - две наклонные решетки. Подойдите к той, над которой мигает свет. Если приглядеться, на ее правой стороне есть узенькая лесенка. Перескакивайте с одной ступеньки на другую, пока не окажетесь на самой верхней. Повернитесь чуть налево и перепрыгните на выступ на стене. Повернитесь лицом к стене и... войдите в нее. На самом деле это только изображение стены, настоящего перекрытия там нет (100% жизни).

6/7. После того, как вы зашли в дверь, отпираемую золотым ключом, прошли по коридору и поднялись на маленьком лифте, повернитесь направо и бегите по дороге над озером, никуда не спрыгивая. Вы прибудете в небольшую комнату с дверным проемом слева и, чуть подальше от него, с небольшой лесенкой. Поднимитесь по лестнице и, стоя к ней спиной, выстрелите в стену перед вами. Зайдите в проход и спуститесь вниз на лифте. От выхода из лифта идите направо и вперед по коридору. Вы увидите странное нагромождение ящиков, закрытое решеткой. Продолжайте идти по проходу. В конце нажмите на кнопку. Погаснет свет, и рядом с входом в помещение с ящиками откроется проход. Зайдите туда. Перед вами - небольшой лифт. Не поднимайтесь на нем, а пробегите в каморку за лифтом. Слева вы увидите стену с необычным рисунком на ней. Выстрелите в нее (Quad Damage).

7/7. Доберитесь до комнаты с ящиками из предыдущего секрета, откройте дверь, но на этот раз воспользуйтесь лифтом, затем еще одним, справа. Идите вперед и спуститесь примерно до половины лестницы. Справа вы увидите промежуток в решетке настолько большой, что через него можно попасть к ящикам. Запрыгните через это отверстие. Соскакивая с более верхней коробки на более нижнюю, до



беритесь до уровня пола (золотая кольчуга).

Map 2/7 (The Ogre Citadel)

1/3. От того места, где вы появились, спуститесь по лестнице. Спрыгните в ров с водой перед большой дверью. Идите налево. Зайдите в пещеру. Подойдите к дальней от вас стене пещеры. Лифт поднимет вас в секретную комнату (100% жизни).

2/3. Из места, куда вас принес лифт, выйдите на большую площадку, залитую водой. Идите налево, обогните стену, пройдите вперед, мимо витража, под мостом. Подойдите к дальней от вас стене. В ней окажется пещера. Зайдите в пещеру. В конце ее повернитесь направо. Заберитесь на лестницу (Grenade Launcher).

3/3. Выйдите через ход, открывшийся справа в стене, после того, как вы взяли Grenade Launcher (см. предыдущий секрет). Повернитесь направо и пройдите немного вперед, пока не поравняетесь с окном (по правую руку от вас). Подойдите к окну. Под окном есть не очень широкий карниз. Спрыгните на него. Идите по карнизу налево, через мост, в комнату с телепортером (100% жизни).

Map 3/7 (The Crypt of Decay)

1/4. Как только вы поднялись на лифте (в самом начале уровня) и вышли к мосту с двумя ответвлениями, повернитесь направо и спрыгните в воду. Слева от вас - под самым мостом - дверь. Если вы всплывете на поверхность, увидите над ней изображение стрелки. Зайдите туда и плывите прямо, пока не выплывете из короткого коридора в более обширное подводное помещение. Заплывите в дверь слева (на нее тоже указывают стрелки). Проплывите немного вперед, до двери справа. Зайдите в эту дверь (красная кольчуга).

2/4. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом, и пройдите немного вперед, поближе к краю платформы. Прямо перед собой, но на другом "берегу", вы увидите зомби. Убейте их при помощи гранат. Немного позади, справа, откроется секретная дверь. Зайдите в нее и идите по коридору до площадки, где были зомби (ракеты).

3/4. Перед дверью, ведущей на следующий уровень, дорога раздваивается. Одна тропинка ведет к выходу, другая - в комнату с коробками. Идите в комнату с коробками. Выстрелите в красную кнопку на потолке. Выдвинется ступенька и откроется дверь над коробками. Запрыгните на ступеньку, а затем на коробки. Зайдите в дверь (патроны, 100% жизни). Здесь нажмите на кнопку на стене. Появится фраза о том, что подводный барьер убран.

4/4. Там, где вы взяли золотой ключ, открылось три двери - слева, справа и спереди. Зайдите в дверь справа (единственная дверь, за которой факел) и выстрелите в стену справа от факела. Зайдите в проход (100% жизни, золотая кольчуга). Потом нырните в воду и плывите в подводную дверь. Выйдите на берег. Зайдите в телепортер, чтобы попасть на секретный уровень.

"Неофициальный" секрет

После того, как вы вошли в дверь, открываемую золотым ключом, поднялись на лифте на второй "этаж" и пробежали через место, простреливаемое из автоматических гвоздометов на стенах, выйдите на мост. Дойдите примерно до четверти моста (до половины первой части). Развернитесь на 180 градусов. Слева и справа от двери, через которую вы вошли, - площадки (возможно на них будут огры). Перепрыгните на правую площадку (там еще лежит Quad Damage). От этого края площадки, огибая стены, идет узкий карниз. Пройдите по нему, пока не окажетесь у двери. Зайдите в нее, затем прыгайте в колодец. Dopefish - "второе по глупости существо во вселенной" из бессмертной серии "Commander Keen" - ждет вас!

Map 4/7 (The Ebon Fortress)

1/4. От места, где вы появились, пройдите немного вперед и спрыгните вниз. Нырните в воду направо. Плывите вниз и вперед. Повернитесь и плывите направо. Рядом с дверью, ведущей в соседнее помещение, - маленький островок. Стена справа от него какое-то время идет прямо, а затем немного заворачивает. Подплывите вплотную к месту (углу), где происходит поворот. Там вы начнете "тонуть" (патроны, гвозди, золотая кольчуга, Quad Damage).

2/4. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом (она находится в той же комнате, что и лестница, ведущая к кнопке, включающей движущийся мост). Пройдите немного вперед и повернитесь направо. Идите вперед, пока не упретесь в стену. Повернитесь налево. Выстрелите в стену справа от лестницы. Зайдите в открывшуюся дверь (ракеты, 100% жизни).

3/4. Выйдите из двери, где был второй секрет. Идите вперед. Поднимитесь по лестнице справа на два пролета (вверх, направо, вверх). Запрыгните на деревянные перила перед вами. Перепрыгните на перила с левой стороны и соскочите на узкий карниз, идущий по стене. Идите по этому карнизу, поверните по нему направо и идите вперед до упора. Выстрелите в стену рядом с вами. Откроется секретная дверь (Pentagram of Protection).

4/4. От места, куда вы соскочили с движущегося моста, в комнату, где лежит серебряный ключ, идите прямо. Вы дойдете до лестницы, ведущей в болото. Сойдите в болото (перед тем, как встать на мост было бы неплохо запастись скафандром). Идите вперед, обогните стену и выберетесь на сушу (красная кольчуга, скафандр).

Map 5/7 (The Wizard's Manse)

1/2. В начале уровня выйдите к мосту. Примерно на уровне середины моста стоит колонна. Пройдите по мосту чуть дальше колонны и спрыгните налево, в воду. Повернитесь налево и поднимитесь на лифте в колонне (патроны).

2/2. От места, где вы взяли золотой ключ, идите в том же направлении, что и пришли (вперед, направо). После того, как вы повернули направо, посмотрите на стену по правую руку от вас. Вы увидите, что не на всех участках стены рисунок идентичен. Выстрелите в часть стены, где полоса "прерывается" (красная кольчуга, если пробежите дальше и спрыгните вниз - Quad Damage).

Map 6/7 (The Dismal Oubliette)

1/2. От того места, где вы появились, идите вперед, нажмите на столб за перегородкой, перейдите по мосту на другой берег. Идите направо. Поднимитесь вверх по лестнице. Нажмите на кнопку. Развернитесь. Идите вниз, повернитесь направо, идите вперед, снова направо и вперед, опять направо и вперед. Повернитесь направо. Поднимитесь вверх по лестнице, нажмите на кнопку. Развернитесь. Зайдите в открывшуюся дверь. Нырните вперед, идите налево. По "лестнице", составленной из узких рельс, прикрепленных к стене, поднимитесь наверх. Зайдите в дверь. Нажмите на кнопку. Идите налево. Спрыгните вниз. Теперь идите в правое (если стоять спиной к входу, через который вы в первый раз вошли в это здание) помещение. Держитесь левой стены. Нырните в воду. Развернитесь. Плывите вперед и налево (Quad Damage).

2/2. В комнате, где лежал золотой ключ, встаньте так, чтобы яма оказалась справа. Идите вперед, поверните налево. Зайдите в одну из дверей, затем зайдите в дверь с левой стороны. Идите по коридору. Спуститесь на лифте вниз, на второй этаж. Идите налево и вперед до развилки (остановитесь, когда слева от вас окажется проход). Повернитесь направо и выстрелите в стену. Спуститесь по лестнице, развернитесь,

спрыгните вниз (100% жизни, ракеты, гвозди).

Map 7/7 (Underneath)

1/2. Перед дверью, открываемой золотым ключом, нажмите на факел, висящий в углу левой стены.

2/2. Как только вы зайдете в дверь, открываемую золотым ключом, и доберетесь до моста над болотом, спрыгните влево. Развернитесь и пройдите чуть вперед. Справа вы увидите вход в комнату, где можно взять скафандр. Так и сделайте. Выйдите из этой комнаты. Идите под ближайшую к противоположному берегу часть моста. Если поднять голову и приглядеться к нижней части моста, вы увидите светлое пятно. Подойдите под это пятно и начните "тонуть" (красная кольчуга). Выбраться из болота вам поможет кнопка, расположенная слева от комнаты со скафандром.

"Неофициальный" секрет

С самого начала уровня стреляйте по светло-серым скульптурным изображениям на стенах (тех, в которые надо попасть, всего около семи). После пересечения моста (из предыдущего секрета) выйдите через дверь и идите по коридору. Зайдите в дверь слева (не спрыгивая вниз). Бегите по проходу, когда тот закончится, перейдите на дорогу справа. Выйдите из комнаты, простреливаемой гвоздями, через дверь в левой стороне. Зайдите в коридор, где мигает свет (по дороге не забудьте стрелять в скульптуры). Небольшая часть коридора с правой стороны очень плохо освещена. Там в стене - углубление. Зайдите в эту нишу и выстрелите в стену перед вами. В секретной комнате - большой красный символ на стене, а под ним буквы - "TC" и "TW".

Episode 3/4 (The Nether-world)

Map 1/7 (Termination Central)

1/5. Вначале уровня спуститесь на лифте и идите вперед. Заверните в проход справа и идите до конца коридора. Пройдите по левому проходу до места, где стены справа и слева затенены. Выстрелите в стену справа (красная кольчуга).

2/5. Идите в направлении места, где находится предыдущий секрет, но вместо того, чтобы под конец зайти в левый проход, зайдите в правый. Нажмите на кнопку в конце прохода и снова идите в левый коридор, где в конце открылась перегородка. Нажмите на кнопку справа. Зайдите в открывшийся проход. Идите вперед, по лестнице и направо, по коридору. Вы выйдете к площадке (с Quad Damage) над болотом. Слева от вас - две лестницы, одна подальше, другая поближе. Пространство под ними, как кажется на первый взгляд, заполнено ядовитой жидкостью. Однако, если приглядеться, чуть видна из-под платформы, на которой вы стоите, еще одна платформа. Ваша задача - спрыгнуть так, чтобы приземлиться прямо на эту нижнюю платформу (ракеты, золотая кольчуга, аптечка, если вы поднимитесь на лифте - патроны).

3/5. На той же платформе (где находился Quad Damage) повернитесь спиной к кнопке, открывающей двери проходов, к которым ведут лестницы. Спрыгните в болото. Проплывите через проход под стеной. Выпрыгните на сушу (аптечки, ракеты, гвозди, если зайдете в телепортер - серебряная кольчуга, если спрыгните на платформу пониже - 100% жизни).

4/5. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом. Идите вперед, в комнату с коробками. Поднимайтесь все выше и выше, запрыгивая на коробки справа, слева, слева. Перепрыгните на груду коробок, стоящих чуть в отдалении, слева. Выстрелите в стену, где узкие лампы освещения расположены не по порядку (100% жизни).

5/5. От двери, открываемой золотым ключом, идите в помещение, откуда можно попасть к коробкам, но не заходите в "коробочную" комнату, а идите через проход слева. Зайдите на подъемник. Сойдите с него влево. Перейдите на еле заметный (из-за темноты) карниз спереди, справа. Идите по нему до Quad Damage.

Map 2/7 (The Vaults of Zin)

1/3. От места, где вы появились, поверните налево при первом же повороте и пройдите вперед. Повернитесь направо. Перепрыгните на платформу с Grenade Launcher. Развернитесь. Внизу, немного подальше от лужи лавы - площадка, на которую можно спрыгнуть. Так и сделайте (100% жизни).

2/3. В зале с изображением распятия на стене выстрелите в стену, справа от распятия откроется секретная дверь, в которую можно запрыгнуть с подъемника (Ring of Shadows).

3/3. В той же комнате с распятием поднимитесь на лифте, зайдите в левую дверь (не ту, из которой вы пришли). Как только платформа опустится, нажмите на кнопку слева. Зайдите в открывшуюся сбоку от лужи лавы дверь. Нажмите на кнопку. Зайдите в телепортер. Спрыгните вниз. Зайдите в зал, который ранее был загорожен. Повернитесь лицом к распятию. На стене слева от вас рисунок идет неравномерно. Выстрелите в место на стене, отличное от других (патроны, аптечки, ракеты).

Map 3/7 (The Tomb of Terror)

1/2. Нажмите на кнопку за лестницей в самом начале уровня. Зайдите в открывшуюся дверь. Наступите на кнопку на полу. Из лавы выдвинется лестница. Поднимитесь по ней. Как только вы поднялись по лестнице, посмотрите направо, вверх. Выстрелите в красный символ на стене. Зайдите в телепортер (красная кольчуга).

2/2. Поднимитесь по лестнице, описанной в предыдущем секрете. Идите вперед до развилки. Повернитесь направо и идите вперед. Нырните в воду. В правой части водоема найдете 100% жизни.

Map 4/7 (Satan's Dark Delight)

1/4. От места, где вы появились, спуститесь вниз по лестнице. Наступите на плиту у левой стены. Нырните в воду. Проплывите вперед и вверх, затем плывите по подводной дороге, пока не окажетесь перед дверью. Зайдите в дверь. Вы поднимитесь вверх на лифте. Идите по проходу. Нажмите на кнопку. Перейдите по мосту на противоположную сторону. Идите по коридору. В левой, дальней от вас части комнаты, куда вы выйдете, дорога идет "в гору". Дойдите до конца этого подъема. Посмотрите на стену справа от вас. Можно заметить, что часть кирпичей в стене отличаются цветом от остальных и что расположены кирпичи в форме лестницы. Подойдите к этой стене вплотную и просто пройдите по этим кирпичам вверх, как по лестнице (аптечки, ракеты, гвозди).

2/4. Пройдите по "подъему", описанному в предыдущем секрете и идите по коридору до моста. Пересеките мост. Нажмите на кнопку на правой стене комнатки, куда вы пришли. Лифт поднимет вас вверх. Спрыгните вниз в конце прохода (постарайтесь сразу попасть на передвижной мост). Этот мост сдвинется с места и поедет вверх, вперед, налево, снова вперед. Затем он проедет над небольшой платформой, на которой находятся аптечки (после того, как он проедет над платформой, мост опустится ниже). Спрыгните на эту платформу. Подъемник вознесет вас наверх (аптечки, Quad Damage, золотая кольчуга, 100% жизни, гвозди, cells).

3/4. В комнате из предыдущего секрета выстрелите во все четыре продолговатых белых светильника. Одна из стен откроется (Pentagram of Protection).

4/4. Уйдите из комнаты тем же путем, что и пришли. Запрыгните на передвижной мост, направляющийся в сторону комнаты, стены которой забрызганы кровью и над которой видна красная кнопка. Как толь

ко мост подъедет к этой комнате, соскочите с него. Зайдите в дверь слева. Зайдите на пока неподвижный мост с левой стороны. Развернитесь. Выстрелите в кнопку на полу. Мост поедет. Сойдите на первой же остановке (на выходящей из воды колонне). Зайдите на мост справа. Он перевезет вас на другую сторону. Нажмите на кнопку за дверью, прямо перед вами. В комнате, куда вас доставит лифт, на потолке - зарешеченные лампы. Выстрелите в лампу желтого цвета. Откроется секретная дверь (Pentagram of Protection).

"Неофициальный" секрет

От места, где находится четвертый секрет, идите в дверь напротив. Спуститесь вниз по длинной лестнице. Развернитесь на 180 градусов. За лестницей через озеро лавы идут узкие дорожки. Дойдите примерно до их середины. В озере лавы снизу виден колодец. Спрыгните в него. Зайдите в телепортер (вход на секретный уровень).

Map 5/7 (The Wind Tunnels)

1/4. С самого начала, запрыгнув в воздушный туннель, вы попадете в комнату (назовем ее "главной") с одной трубой, в которую пока можно запрыгнуть, и двумя, в которые пока нельзя. Потом, по мере продвижения в игре, перегородки, закрывавшие эти два туннеля, откроются. А пока запрыгните в единственную открытую трубу (на ней ничего не нарисовано). Идите в коридор, где мерцает свет. Поверните направо, потом вперед по правой стене. В углу (между стеной, рядом с которой вы должны идти, и стеной, образующей следующий поворот налево) - в полу отверстие. Провалитесь туда (гвозди, Quad Damage, аптечки, дальше по карнизу - ракеты).

2/4. В главном зале (с тремя трубами) запрыгните в туннель с красным символом. Пройдите в соседнее помещение. Нырните в воду. В одной из стен под водой - проход в секретную комнату (Roket Launcher, гвозди, аптечки).

3/4. Вернитесь в комнату, из которой вы прыгнули в воду (см. предыдущий секрет). Запрыгните в единственный туннель в этой комнате. Пройдите по коридору и спрыгните вниз. Воспользуйтесь туннелем, ведущим вверх. Нажмите на кнопку в помещении, обстреливаемом со всех сторон из автоматических гвоздометов. Идите по коридору. Вы выйдете в помещение, с ямой с водой посередине. Аккуратно перейдите на противоположную сторону от двери, через которую вы вошли. Посмотрите на дверь. Поднимите свой взгляд немного выше. Выстрелите в красную кнопку над дверью. Слева от нее откроется секретная дверь (скафандр, гвозди, аптечка).

4/4. В комнате, где находится телепортер, ведущий на следующий уровень, выстрелите в плиту на полу в середине зала (гвозди, аптечки).

Map 6/7 (Chambers of Torment)

1/2. Посмотрите на потолок в комнате, где вы взяли серебряный ключ. Откроется секретная дверь (золотая кольчуга, аптечка, гвозди, Quad Damage).

2/2. От двери, открывающейся золотым ключом, идите налево. Поднимитесь на лифте. Когда подниметесь, посмотрите наверх. Выстрелите в красную кнопку на потолке. Перегородка сзади лифта поднимется (ракеты, патроны, аптечки).

Map 7/7 (The Haunted Halls)

1/4. Повернитесь спиной к месту, где лежит (или лежала) золотая кольчуга. Идите вперед. Повернитесь направо и пройдите еще немного вперед. Слева от вас должны оказаться два вентиляционных люка. Выстрелите в левый (Quad Damage).

2/4. От предыдущего секрета идите вперед и повернитесь направо, к подъемнику. Зайдите на него и тут же спрыгните и забегите в пространство ПОД лифтом (100% жизни).

3/4. Как только вы пробежали мимо стены, на которой закреплено множество автоматических гвоздометов, выйдите в зал (с прямоугольным озерцом лавы посередине). Слева вы увидите кнопку на стене. Нажмите на нее. Выстрелите в красный символ в левом углу потолка, над кнопкой. Слева откроется дверь (золотая кольчуга, Quad Damage, 100% жизни).

4/4. Выйдите из предыдущей секретной комнаты и повернитесь направо. Поднимитесь вверх на лифте. Развернитесь. Идите немного вперед и направо. Прыгните на верхнюю часть "клетки" на противоположной стороне озера лавы (гвозди, Pentagram of Protection).

Episode 4/4 (The Elder World)

Map 1/8 (The Sewage System)

1/4. Оттуда, где вы появились, спрыгните на нижний этаж. Постарайтесь сразу попасть в воду. Плывите через подводный коридор вперед, затем налево, еще раз налево, а потом подплывите вплотную к стене перед вами (со стрелками, указывающими вверх). Лифт поднимет вас на другой "этаж". Сойдите там (если вы не сойдете, лифт просто исчезнет и вы упадете назад в воду). Выстрелите в стену справа (она выделяется текстурой среди других). Откроется секретная дверь (Quad Damage, золотая кольчуга).

2/4. После того, как вы зашли в дверь, открываемую золотым ключом, идите по коридору, до начала небольшого подъема. С разбегу подпрыгните под мигающей лампой впереди вас (Quad Damage, 100% жизни).

3/4. После того, как вы откроете шлюзы, идите в зал с озерцом воды посередине, куда вы попадаете сразу после первой комнаты. Пока не прыгайте в воду. Встаньте лицом в сторону телепортера, через который вы вошли на уровень (вам его не видно - он должен быть на этаже над вами). Идите в дверной проем перед вами. Ранее шлюз был закрыт, но теперь вы его открыли. Нырните под воду и плывите в подводный проход перед вами. Всплывите вверх. Идите в соседнюю комнату (комната со скафандром). Выстрелите в красную кнопку над выходом из комнаты. В помещении,



откуда вы пришли, справа откроется дверь (гвозди).

4/4. В помещении с выходом из уровня спрыгните в воду и плывите в ближайший подводный зал. В правой части зала, наверху, проем, через который можно всплыть (патроны, аптечка).

Map 2/8 (The Tower of Despair)

1/5. Оттуда, где вы появились, спрыгните вниз. Выстрелите в красное окно. Нажмите на кнопку за открывшейся перегородкой. Откроются решетки в углах комнаты (Double-barelled Shotgun, патроны).

2/5. Выйдите из зала (где находится предыдущий секрет) и идите направо, до конца коридора. Выстрелите в стену в конце коридора (невидимость, гвозди).

3/5. Повернитесь лицом к выходу из предыдущего секрета. В этой же комнате, с правой стороны - узкий проход. Зайдите в него и нажмите на кнопку в конце. Выйдите из комнаты со вторым секретом. На пути у вас в полу открылся потайной ход (гвозди, серебряная кольчуга).

4/5. Теперь из зала с первым секретом идите в левый коридор. Спрыгните в озеро. Повернитесь налево и подойдите к стене до упора. Выйдите через дверь слева. Идите по коридору до еще одной двери слева. Зайдите в нее. Идите направо, затем налево и до конца коридора. Вы выйдете в еще один зал с красным окном. Заберитесь повыше по наклонным подъемам. Встаньте спиной к окну и запрыгните на выступающую из стены балку. Поднимитесь на верхнюю часть балки, перпендикулярную той, на которой вы сейчас стоите. Идите по балке направо. Зайдите в проход в стене. Спрыгните на карниз (100% жизни).

5/5. Теперь идите по балке (см. секрет 4) налево. Перепрыгните на платформу перед вами. Выстрелите в окно и запрыгните в него. Лифт поднимет вас наверх. Подойдите к кнопке с изображением кинжала. Повернитесь направо и выстрелите в дальнюю стену перед вами. Соскочите вниз (аптечки).

Map 3/8 (The Elder God Shrine)

1/3. Подойдите к двери, открываемой серебряным ключом, и повернитесь к ней спиной. На правой от вас стене - два витража. Просто зайдите в них (аптечки).

2/3. Идите через проход напротив серебряной двери. Поворачивайте, где это возможно, направо, пока не дойдете до кнопки. Нажмите на нее (серебряная кольчуга, гвозди, патроны, Double-barelled Shotgun, Quad Damage).

3/3. Зайдите на подъемник в предыдущем секрете, затем быстро соскочите с него и спрыгните в телепортер под подъемником (красная кольчуга, ракеты, гвозди, аптечка).

Map 4/8 (The Palace of Hate)

1/5. От начала уровня идите по коридору, пока не выйдете в большой зал. Подойдите к конструкции в центре с левой стороны. Посмотрите на дверь справа. Выстрелите в изображение солнца над дверью. Сзади откроется потайная комната (гвозди, Pentagram of Protection).

2/5. Зайдите в дверь под символом, в который вы стреляли, чтобы добраться до первого секрета. Зайдите в воду (Healing Pool).

3/5. Не заходя в серебряную дверь, встаньте к ней спиной. Идите вперед. Пересеките большой зал и заверните на первом же повороте налево. Идите по коридору, затем через мост. Вы выйдете в замкнутый проход, выложенный кирпичами голубого цвета. Перейдите на его сторону, противоположную двери, откуда вы вышли. На этой стороне, в нише - длинный деревянный лифт. Зайдите на него и спрыгните налево. Тут же бегите под лифт. Развернитесь. Идите вперед (красная кольчуга).

4/5. Поднимитесь на лифте. Идите от него направо, пройдите мимо окна, поверните налево и в первый поворот направо, через мостик. После того, как пересечете мост, идите направо, до конца коридора, затем налево. По обе стороны от вас должны оказаться стены: одна - убрана вниз, другая - справа - нет. Пройдите немного вперед, развернитесь и идите назад, к стенам. После этого поднятая стена должна опуститься. Зайдите на нее. Подождите, пока она поднимется. Идите вперед и спрыгните вниз (Quad Damage).

5/5. В комнате, где находится серебряный ключ, на стене закреплен телепортер. Просто так вам до него не удастся допрыгнуть. Прямо под телепортером, в полу - небольшое отверстие. Вам надо закинуть туда гранату, встать на это место и подпрыгнуть в ту же секунду, что взорвется граната (для неудачных экспериментов рядом с серебряным ключом лежит Pentagram of Protection). После удачной попытки вас "закинет" в телепортер (Ring of Shadows).

Map 5/8 (Hell's Atrium)

1/4. Зайдите в дверь, открываемую золотым ключом. Нажмите на кнопку на полу в центре зала. Поднимитесь на лифте. Развернитесь. Выстрелите в красную кнопку, слева от прохода. Перейдите на другую сторону по платформе (Quad Damage, ракеты, аптечки, 100% жизни, гвозди).

2/4. Вернитесь в зал, куда вы попали, зайдя в золотую дверь. Повернитесь правым боком к лифту. Идите вперед через дверной проем. Обойдите стену слева, поверните направо и спрыгните вниз. Нажмите на кнопку перед вами. После того, как люк у вас под ногами откроется, и вы в него провалитесь, развернитесь и идите вперед до развилки. Идите направо, потом налево, потом снова направо. Обогните стену и зайдите в дальнюю от вас комнату с витражами. Нажмите на кнопку в центре комнаты. Зайдите в помещение за тем местом, где был витраж, прямо перед вами. Выстрелите в стену справа. Поднимитесь вверх на лифте. Нырните в кислоту слева (Pentagram of Protection, cells, золотая кольчуга).

3/4. Вынырните из кислоты (см. предыдущий секрет). Идите вперед, до края платформы. Идите по карнизу слева. Вам придется перепрыгнуть на следующий перед вами карниз, чтобы продолжить путь. Пройдите еще вперед и заверните направо. Идите до выступающей стены, которая окажется у вас на пути. Обойдите ее (не поворачивайте!) с левой стороны. Идите снова налево. Перепрыгните на платформу, в глубине которой находится секрет (cells).

4/4. Подойдите к окну в предыдущем секрете. Перепрыгивайте с балки на балку, пока не доберетесь до cells.

"Неофициальный" секрет

В самом конце уровня, когда только озеро лавы отделяет вас от двери, за которой выход, не нажимайте на кнопку, выдвигающую мост. Вместо этого, по колышкам перескочите (легко сказать!) на другую сторону. Справа будет дверь, открываемая серебряным ключом. Зайдите в нее (телепортер на секретный уровень).

Map 6/8 (The Pain Maze)

1/4. Когда вы спрыгните в дырку в полу в том месте, где появились, идите по коридору. Очень скоро вы выйдете в зал с четырьмя колоннами. Обойдите ближайшую слева колонну. Нажмите на кнопку на ее обратной стороне. Рядом с дверным проемом, через который вы вошли в зал, откроется потайная дверь. Зайдите в нее. Поднимитесь на лифте (гвозди, ракеты, cells).

2/4. Спрыгните вниз, к алтарю. Пройдите немного вперед и снова спуститесь вниз. Идите направо. Спуститесь в воду. Проплывите под водой до первого поворота налево. На этом повороте всплывите (аптечка, Thunderbolt, скафандр).

3/4. Снова спрыгните в воду и продолжайте свой путь. Когда вы выплывете в большой зал, не спе

шите выбираться на сушу. Вместо этого присмотритесь поближе к подводной части колонны в центре зала. На одной из ее сторон изображение несколько другое, чем на остальных. Выстрелите в это изображение (гвозди, cells, Pentagram of Protection).

4/4. Вернитесь в это же помещение с золотым ключом. Выберитесь на надводную часть колонны и нажмите на кнопку, вмонтированную в пол. Поднимитесь на лифте и встаньте лицом к платформе с красной кольчугой. Переберитесь на балку. За платформой с кольчугой, на стене, видны две вертикальные полосы. Перейдите к этим полосам и встаньте вплотную спиной к одной из них. Выстрелите в большой круг на потолке зала. Спрыгните на платформу с красной кольчугой и cells.

Map 7/8 (The Azure Agony)

1/9. От места, где вы появились, зайдите в дверь в стене напротив. Когда вы попытаетесь взять ракеты, вы провалитесь вниз. Идите в левую часть коридора, в котором вы очутились и нажмите на кнопку в стене, затем проделайте ту же операцию с кнопкой в правой части коридора. Зайдите на подъемник за открывшейся в центре коридора решеткой. Идите в дверь слева. Пройдите вниз два лестничных пролета. Идите направо, потом налево (ОТ места, где был скафандр), снова налево. Идите до конца коридора. Там вы увидите Quad Damage. При попытке подобрать его, вы провалитесь в кислоту. Потом увидите перед собой телепортер. Не заходите в него. Обогните стену справа. Там - еще один телепортер, ведущий в секретную комнату (красная кольчуга; если нажмете на кнопку, появится монстр и откроется стена, за которой ракеты, cells).

2/9. От места предыдущего секрета спрыгните вниз через "окно" в стене. Идите вперед, налево, налево, вперед. Спуститесь вниз по лестнице. Идите налево, снова вниз по лестнице. Развернитесь, стоя на нижней ступени этой лестницы. Выстрелите в красную кнопку за лестницей. Вы поднимитесь вверх, и вам останется только подпрыгнуть, чтобы попасть в секретную комнату (гвозди, cells, ракеты, патроны, аптечка, Ring of Shadows).

3/9. На возвышении, где находится предыдущий секрет, в середине - затемненная площадь с двумя пятнами света - слева и справа. Выстрелите в пятно справа (ракеты).

4/9. Теперь выстрелите в пятно слева (см. секрет 3) - ракеты.

5/9. В конце комнаты со все тем же вторым секретом выстрелите в стену справа (cells, Quad Damage, аптечка).

6/9. Из второго секрета спрыгните в ту же сторону, где находится стена, за которой секрет 5. Идите вперед, до лестницы над водой. Спрыгните в воду. Нажмите на деревянную кнопку с изображением буквы "Q" на стене перед вами. Развернитесь. Зайдите в телепортер. Развернитесь. Идите направо, налево, направо, налево, направо, налево, направо и вперед, до конца коридора. Заберитесь по ступенькам в секретную комнату (ракеты, cells).

7/9. В месте, где лежит серебряный ключ, нырните под воду. Выстрелите в стену под платформой с Pentagram of Protection. Зайдите в комнату (ракеты).

8/9. Выстрелите в стены под платформой с Quad Damage. Зайдите в секретную комнату.

9/9. В восьмом секрете зайдите в телепортер (100% жизни).

Map 8/8 (The Nameless City)

1/4. Идите в проход под платформой с золотым ключом. Идите по коридору справа, пока не выйдите в большую залу. В стене перед вами, чуть справа - окно. Выпрыгните из него так, чтобы нажать на кнопку за окном. Справа опустится стена. Зайдите в открывшийся проход и идите направо. Поднимитесь на лифте. Спрыгните в отверстие в полу в комнате, справа (красная кольчуга).

2/4. С платформы, где находится предыдущий секрет, спрыгните вниз. Слева от вас - глубокая яма с водой на дне. Если вы приглядитесь, то увидите, что на "полпути" к нижней части ямы, в стене - небольшая комната (не та комната, что почти рядом с поверхностью и с большим количеством зомби, а другая, пониже), в которую можно попасть, прижимаясь к стороне колодца, где находится это секретное помещение (cells, Quad Damage, аптечка).

3/4. Спрыгните в воду из комнаты со вторым секретом. Выберитесь на сушу. Нажмите на кнопку на правой стене комнаты. Зайдите на опустившуюся балку и поднимитесь вместе с ней вверх. По брусьям перейдите на противоположную от вашего теперешнего положения сторону. Запрыгните в "клетку". Нажмите на кнопку. Выстрелите в красный символ на стене. Выйдите из "клетки" и идите по коридору до конца. Нажмите на кнопку. Поднимитесь на лифте. Перепрыгните в "окно". Идите по проходу до его конца. Перепрыгните на платформу с золотым ключом и возьмите его (ключ). Зайдите в дверь, открываемую золотым ключом. Она находится напротив выхода из коридора, ведущего к началу уровня (аптечка, cells).

4/4. Зайдите в дверь, открываемую серебряным ключом. Идите направо. Вы придете в помещение с полом в форме решетки. Провалитесь в одно из отверстий "решетки", в правой стороне комнаты (100% жизни).

Map END (Snub-Niggurah's Pit)

1/1. Когда в конце своего долгого и продолжительного пути вы придете к телепортеру над озером лавы, не заходите в него, а осторожно спрыгните направо, чуть за телепортер, с таким расчетом, чтобы попасть на дорогу над лавой. Дорога приведет вас к Quad Damage.

Чтобы убить самого главного и противного, зайдите в телепортер, когда серебряная звезда будет пролетать через туловище главной злодейки (звезда - движущийся выход из телепортера). PRO

Павел Коротов



История Board Games

Что может быть скучнее обыкновенного повседневного мира, в котором мы с вами живем? Изо дня в день повторяется одно и то же. Работа, беготня по магазинам, один и тот же пейзаж за окном, одни и те же лица. Так что нет ничего удивительного в том, что большинству людей свойственно мечтать о других мирах, жить в которых куда интересней. Есть и научный термин, обозначающий это явление. Это эскапизм (от английского слова escape - спасаться) - бегство от реальности. До недавних пор в нашей стране слово эскапизм было чуть ли не ругательным. Официально считалось, что реальность прекрасна и удивительна, и бежать из нее явно не следует (ведь если все убегут - то кто же будет работать?). В общем, у каждого на этот счет своя точка зрения. Главное - теперь вы можете беспрепятственно путешествовать по иным далеким и странным мирам, созданным воображением писателей, режиссеров, и... создателей игр.

Миров, в которые можно совершить побег, перед вами великое множество - от уютных мирков мексиканских телесериалов до Средиземья Толкиена. Но есть только один-единственный вид миров, где вы реально способны влиять на ход событий и принимать активное участие - это Игра. Сейчас первое, что приходит в голову, когда мы говорим об играх - конечно, компьютерные игры. Но это все - актуальность настоящего и будущего времени. А во что же играли люди в ту далекую пору, когда не было ни компьютеров, ни, тем более, компьютерных игр? Как ни странно - в настольные игры. Более того - сверхбурное развитие игр компьютерных отнюдь не сделало настольные игры достоянием истории. Настольные игры на Западе - это целая индустрия, целая Вселенная, которая не ограничивается, кстати, огромными залами супермаркетов, заваленными до потолка яркими коробками, но включает в себя журналы на соответствующую тему, книги, посвященные игровым мирам и героям, коллекционные миниатюры и системы моделирования, произведения искусства, клубы игроков, национальные состязания и много чего еще. К тому же, между играми настольными и компьютерными существует глубокая и нерасторжимая связь. Многие нынешние компьютерные хиты, и даже целые жанры, имеют в своей основе именно настольные игры. Об этих мало кому известных предшественниках и родоначальниках современных суперхитов мы и хотим рассказать.

Пожалуй, наиболее неоспоримо влияние настольных игр на так называемые wargames (военные игры) - пошаговые стратегии, имитирующие разнообразные сражения. По сути дела, эти компьютерные wargames представляют собой именно настольные игры, перенесенные на компьютер практически один в один. Перед вами поле битвы, разбитое на шестигранные клетки-гексы. По этим клеткам игроки по определенным правилам, симулирующим реальные боевые условия, перемещают юнитов, каждый из которых обладает массой разнообразных параметров - количеством клеток, которое он может пройти за ход, силой атаки, силой защиты и т. п. Эти параметры определяют живучесть и эффективность дивизии на поле боя. Все те сложные, зачастую, занудные вычисления, которые приходилось делать игрокам минувших лет, сражавшимся на бумажных картах, использовавшим картонные фишки и обыкновенные кубики, в электронных играх взял на себя компьютер, оставляя на долю игрока чистое удовольствие. Без сомнения, дальнейшее развитие этой тенденции привело к появлению стратегических игр нового поколения, которые уже никаким способом не могут быть перенесены снова в форму настольных игр (хотя бессмертная Civilization, кстати, существует в настольном варианте). Но кое-что виртуальные стратеги и потеряли. И первое в этом довольно внушительном списке - живое общение, ведь поддержка сетевых режимов стала для производителей игр стандартом совсем недавно. А попытка заменить живой ум игрока искусственным интеллектом программы обычно проваливается и, зачастую, заменяется принципом kill'em all. Именно поэтому настольные стратегические игры живут и процветают и сейчас.

На сегодняшний день, пожалуй, наибольшей популярностью в жанре классического wargame пользуется серия фирмы SSI, пока что что состоящая из трех игр: PANZER GENERAL, ALLIED GENERAL и FANTASY GENERAL. Первые две игры из этой серии дают вам возможность - ни много ни мало - переиграть всю Вторую Мировую войну, от начала до конца. FANTASY GENERAL переносит вас на просторы далекого сказочного мира, прекрасно знакомого всем поклонникам жанра фэнтэзи. Следующий игрой этой серии должен стать STAR GENERAL - в этой игре вас ждут сражения в глубинах космоса и на поверхностях далеких планет.

Казалось бы, какое отношение могут иметь настольные игры к такому поджанру компьютерных игр, как имитаторы боевых роботов? Оказывается, самое прямое. Первым полноценным имитатором боевого робота и одной из самых популярных игр за всю историю IBM-игр стал MECHWARRIOR фирмы Activision. Появившееся в прошлом году продолжение этой классической игры и многочисленные добавки к нему (MechWarrior II, NetMech, Ghost Bear Legacy, Mercenaries) и по сей день не утратили занимают высокие положения в рейтингах, несмотря на почти двухлетнее опоздание с объявленным сроком выхода. А мир этих игр был заимствован из целой игровой вселенной, выросшей из настольных игр серии BATTLETECH фирмы FASA. Что же представляли собой этот мир? Первые игры этой серии слегка напоминали вышеописанные wargames, только на поле, разбитое на все те же шестигранные клетки, выходили не целые дивизии, а отдельные боевые роботы. При столкновениях ваших роботов со стальным машинами противника, нужно было выбрать вид оружия, рассчитывая вероятность попадания, степень наносимых повреждений и многое другое. Несмотря на обилие параметров и связанных с ними вычислений, играть было невероятно интересно - вы действительно ощущали себя командиром отряда боевых роботов. Постепенно базовая игра обрастала дополнениями и продолжениями, моделирующими или уточняющими буквально все: сражения в космосе, осаду городов, предельно детализированные дуэли на аренах. Стали выходить целые альбомы с чертежами и тактико-техническими характеристиками боевых роботов, поступили в продажу пластиковые миниатюры и сборные модели юнитов, появилась ролевая система и книжный сериал, посвященные изумительному игровому миру BATTLETECH, который выходит и по сию пору (книги этой серии чуть больше года назад появились в нашей стране - это сериал "Боевые Роботы" издательства Армада). Легенды BATTLETECH переносят нас в отдаленное будущее, в эпоху, которая последовала за крушением Звездной Лиги - федерации миров Галактики, заселенных человеком. Падение централизованного государства вызвало нескончаемую череду войн, получивших название Войн Наследования. И главной ударной силой этих сражений стали гигантские человекоподобные боевые машины. Пилоты механических чудовищ стали своеобразной воинской элитой. Часть этих воинов покинула пределы так называемой Внутренней Сферы (внутри которой находится подавляющее большинство миров Звездной Лиги) и основала Кланы - военизированные государства, поразительно напоминающие средневековые рыцарские ордена. Перед враждующими кланами стоит одна и та же общая цель - вторжение во Внутреннюю Сферу и завоевание Земли. Весь этот детально описанный мир, со своей историей и своими героями, обязан своим существованием настольной игре.

Не следует думать, что настольные игры про боевых роботов оказали влияние только на создателей имитаторов. Совсем недавно фирма Dynamix, создавшая конкурирующий с MECHWARRIOR сериал имитаторов EARTHSIEGE (Earthsiege, Battledrome, Earthsiege-2) выпустила игру CYBERSTORM, по сути дела, представляющую собой компьютерный вариант старых настольных стратегических игр серии BATLETECH. Но Dynamix, создавая свой сериал имитаторов, решила не тратиться на закупку авторских прав на роботов у фирмы FASA и сотворила свой собственный игровой мир, в котором люди при помощи боевых роботов сражаются со взбунтовавшимися машинами, которым не пошел на пользу искусственный интеллект. Честно говоря, качество концепции и близко не стояло с Battletech, но на игровой интерес это не влияет.

Если стратегические игры зачастую даже визуально похожи на своих настольных предшественников, то игры типа Mechwarrior II уже напрямую используют колоссально возросшие возможности персональных компьютеров, чтобы воссоздать необходимую атмосферу, но уже на новом уровне восприятия, заменяя визуальными элементами многие условности настольной игры. По сути, они используют уже создавшуюся ауру притягательности базовой концепции для привлечения внимания к принципиально новому продукту. Что ж, ничего особенно печального в этом нет...

Этим летом вышла вторая серия некогда популярной игры SPACE HULK. О ее популярности красноречиво говорит тот факт, что вслед за PC ее версии появились и на других платформах. Этот продукт имеет в своей основе старую настольную игру. Вы снова переноситесь в далекое будущее. Из глубин космоса в пределы населенной людьми области Галактики стали возвращаться давным-давно сгинувшие корабли с колонистами. Но людей на этих кораблях уже нет - их место заняли уродливые, страшные мутанты.

Истреблением незваных пришельцев занимаются специальные подразделения. И в компьютерной, и в настольной игре вам предстоит руководить действиями одного из таких подразделений. Если в первой части компьютерного SPACE HULK преобладали тактико-стратегические элементы, что делало ее весьма похожей на оригинал, то вторая часть уже больше напоминает трехмерные аркады.

Ну, и конечно, просто преступно не упомянуть о такой выдающейся игрушке, как WARHAMMER. В компьютерном варианте - фэнтэзийная стратегия реального времени, где отряды людей и монстров изничтожают друг друга в довольно правдоподобно смоделированных поединках. К сожалению, избыток реализма приводит к тому, что зачастую, как и в реальной жизни, в течение событий вмешивается досадная случайность. Весьма впечатляет полный трехмерный синтез всей арены боевых действий, с любыми углами поворота и динамическим масштабированием. Вы можете перемещать свои подразделения, выбирать варианты боевого строя, выполнять все базовые тактические приемы - обход, атаку с флангов, окружение, преследование, создание фронта. И все это реально учитывается программой, вплоть до регуляции боевого духа войск. Необходимо отметить, что настольный и компьютерный вариант игры роднят только общие герои (как положительные, так и отрицательные) и общее место действия. Подлинная же игровая система Warhammer в целом - это огромное количество фанатов, которые, не только проводят сутки напролет (не теряя времени на еду и сон), выясняя отношения между людьми и милитаризованными монстрами, но и проводят, к примеру, конкурсы по созданию миниатюрных сцен из любимого мира, конструируя колесные боевые корабли для воинов-орков или раскрашивая во все цвета радуги грозных драконов.

Из компьютерных новинок - продолжателей традиций настольных игр, которым просто уготована судьба суперхитов - в первую очередь следует отметить MAGIC: THE GATHERING (над созданием этой игры работал сам Сид Мейер - создатель бессмертной CIVILIZATION). MAGIC: THE GATHERING в оригинале представляет собой даже не настольную, а скорее, карточную игру, а также, по совместительству, страшную эпидемию, некоторое время назад захлестнувшую Штаты и принесшую своим создателями миллиарды долларов. В распоряжении каждого игрока оказывается колода, в которой карты представляют собой различные заклинания, волшебные предметы либо источники магии. Правила представляют из себя довольно стройную и продуманную систему применения этой магии и, главное, стопроцентный порядок обработки конфликтов. С самыми зачатками этой системы вы уже сталкивались в компьютерной игре MASTER OF MAGIC. Столь потрясающий успех, наряду с безумным игровым интересом, был обеспечен также введенными в игру экономическими факторами - игрой на ставку и принципом коллекционирования (когда некоторые карточки являются обычными, а некоторые редки или даже очень редки, и чтобы заполучить их, приходится изрядно попотеть). Обычно редкие карточки не являются особо могущественными, это сделано, чтобы избежать "синдрома богатого парня", они, скорее, отличаются экзотическими возможностями и используются для сложных магических комбинаций. К огромному сожалению миллионов игроков во всем мире, MicroProse, с легкостью замахнувшийся на то, чтобы воплотить изящную игровую систему Gathering (во многом интуитивную и рассчитанную на тесное взаимодействие игроков) в электронном варианте, прежде всего сетевом и Internet-овском, стабильно пока нарушает декларируемые сроки выхода и постоянно отодвигает этот волнующий момент. Многие даже начинают, и не без оснований, беспокоиться, получится ли в результате хоть что-нибудь играбельное.

Как вы уже наверняка заметили, на протяжении этой статьи мы практически не касались темы ролевых игр, хотя именно такие игры во множестве перекочевали на экраны наших компьютеров, и именно здесь их взаимосвязь чрезвычайно интересна, особенно в связи с развитием Internet. Причина очень проста - для того, чтобы рассказать о таких серьезных вещах, нам понадобится куда более обширная публикация. Поэтому не будем пытаться объять необъятное.

Игры настольные и игры компьютерные не являются непримиримыми конкурентами, они дополняют и обогащают друг друга. Если в компьютерных играх немаловажное значение имеет внешнее оформление, зрительное воплощение игрового мира, то настольные игры ориентированы, в первую очередь, на воображение игрока, и, главное, на общение всех участников между собой, единение их разумов и воображений, сопереживание происходящего. Впрочем, психологии ролевых игр также можно посвящать отдельную книгу.

К сожалению, в нашей стране настольные игры не нашли пока широкого распространения, они популярны лишь в достаточно узких кругах. Но, будем надеяться, наступление эры настольных игр в России не за горами. Тем более что полноценные настольные игры в нашей стране уже есть - например, ролевая игра для начинающих "Магический Меч", выпущенная компанией Фантом. К сожалению, пока эта интересная инициатива не нашла массовой поддержки, что печально. Надежда, впрочем, подобно марсианскому космическому суперлинкору, умирает последней, а мы всегда полны новых проектов и идей. PRO

Сергей Водолеев

Viacom New Media

Начиная с этого номера журнал Pro Игры будет публиковать profiles крупных и маленьких компаний, профессионально работающих на рынке компьютерных развлечений.

Зачем мы это делаем? Вероятно, нам надоела всеобщая неосведомленность, незнание положительных и отрицательных моделей ведения бизнеса и толковой аналитики. Начали мы рубрику Profile компанией Viacom, поскольку, по мнению автора Сергея Климова, эта огромная компания ярко отражает новую тенденцию на рынке: люди приходят в индустрию с огромными деньгами и делают посредственные игры.

Какихлибо два года назад название этой компании вряд ли ассоциировалось с тем, что мы сегодня подразумеваем под interactive entertainment (IE) - скорее, можно было вести речь о гиганте кабельного телевидения. Однако уже этой весной четыре появившихся проекта (известные в России игры Congo, Beavis&Butt-Head, Star Trek: Harbinger) развеяли последние сомнения относительно серьезности намерений Viacom в электронной индустрии. Давайте вспомним, как все начиналось...

Компания было создана в 1970 году в результате решения Федерального комитета по вопросам регулирования деятельности кабельного телевидения, вынудившего корпорацию CBS образовать Viacom New Media, Inc., чтобы затем перевести под ее контроль большинство операций, связанных с сетями кабельного телевидения.

Интересно, что ровно через двадцать пять лет, в 1995 году, Viacom уступила именно эту часть своего бизнеса компании NCI, чтобы в результате сложной сделки получить 2,25 миллиарда долларов, необходимые для дальнейшего укрепления своей позиции в индустрии interactive entertainment.

К 1995 году, ставшему решающим для положения Viacom в сфере IE, компания подошла в прекрасной форме, имея в своем активе таких лидеров кабельного бизнеса, как MTV Networks, Snowtime Networks и, конечно же, Simon & Schuster. Однако ни один эксперт не ожидал от Самнера Редстоуна (Sumner Redstone) - бывшего CEO компании - столь стремительных действий по захвату смежного рынка. Во внезапной тишине, возникшей после того, как Майкл Айзнер (Michael Eisner) из Disney заплатил рекордную сумму в 19 миллиардов долларов за Capital Cities/ABC, создав крупнейший в мире медиа-конгломерат, господин Редстоун сначала тихонько выложил на стол 10 миллиардов долларов за Paramount, приобретя как Paramount Parks, так и Paramount Pictures вместе с Paramount Television, а затем добавил к ним гиганта Blockbuster Entertainment, уплатив за него ровно 8,4 миллиарда. Что существенно, чтобы удержать равновесие, Viacom пришлось продать TCI часть своего кабельного бизнеса, оцененную на скорую руку в 2,25 миллиарда. Значение этой сделки трудно переоценить хотя бы потому, что с приобретением Paramount Viacom получила лицензию на использование раскрученных и знаменитых повсюду персонажей компании (вдобавок к уже принадлежащим компании MTV-шным персонажам Beavis&Butt-Head и Aeon Flux): речь идет о сериале Star Trek, Top Gun и т. д.

Viacom New Media
1515 Broadway 30th Fl., New York 10036, NY USA
Phone: (212) 846 4534,
Fax: (22) 846 730

Сразу же после этого компания объявила о своем стратегическом альянсе с Looking Glass Technologies, выразившей готовность написать несколько мультиплатформных проектов, а также разместила несколько заказов в WindWard Studios, Radical Entertainment и Zipper Interactive, которые должны были разработать уже к Рождеству 1996 года как минимум три проекта для PC и Sony PlayStation. А для подстраховки в том же году был создан и специальный отдел Viacom New Media, целиком сориентированный на in-house development.

Результаты не заставили себя долго ждать. Уже в сентябре 1996 года Viacom, как и планировала, выпустила четыре проекта для PC и Sony PlayStation: Enemy Nations от WindWard Studios (PC), DeadDrome от Zipper Interactive, The Divide: Enemy Within от Radical Entertainment (PC/PS) и, наконец, свой собственный проект SlamScape (PC/PS). Однако, по большому счету, ни у одного из этих проектов нет шансов стать хитом на PC. Выгодно отличаясь от конкурентов превосходной графикой на PlayStation, эти продукты ничем не выделяются из ряда других интерактивных компьютерных игр: все это уже было, и в гораздо лучшем исполнении. Характерно, что как и многие другие медиа-конгломераты, пришедшие в индустрию после 1994 года, Viacom пока не может предложить ничего нового и вынуждена начать борьбу за рынок с второй лиги.

В своем стремлении стать одним из наиболее капитализированных конгломератов от entertainment (386,1 миллиона акций в обращении) Viacom предприняла попытки сотрудничества с многочисленными корпорациями (например, недавний альянс с BHC Communications). Помимо лицензий Paramount, одним из главных преимуществ компании является ее способность свободно финансировать свое интерактивное направление (доход за 1995 год - 12,3 миллиарда долларов).

Однако в дополнение к проблеме перехода в первую лигу путем привлечения талантливых разработчиков Viacom в ближайший год-два будет вынуждена бороться с только начинающими вступать в бой гигантами телефонного бизнеса, а также искать пути минимизации расходов по дистрибьюции. Дополнительное давление может возникнуть в связи с возникающими альтернативными путями распространения интерактивных программ через Internet, в которых позиция Viacom весьма слаба. Из не совсем дальновидных поступков компании можно еще припомнить прошлогоднюю раскрутку их собственной игрушки по Star Trek (марка принадлежит купленной Viacom Paramount). Зато после постигшей коммерческой неудачи они догадались отдать лицензию на Trek в Spectrum HoloByte, также как и на недавний Top Gun (тоже собственность Paramount) - похоже, в VP Development появился некто с мозгами.

Одним словом, ближайший год покажет, насколько компания готова к изменениям индустрии, и окончательный результат будет во многом определяться политикой высшего руководства в области кадров. То есть следующими key person:

В Viacom, Inc. текущий CEO - Frank Biondi (раньше был CEO Coca-Cola Television), CFO - George Smith (хотя обычно CO часто меняются, проработал в компании уже целых 19 лет, CFO - с 1987 года). В Viacom Interactive Media Chairman и CEO - Ed Horowitz. PRO

Сергей Климов

Путешествие в Ocean

Гиганты индустрии software



Лондон блещет своими экстравагантными нравами и грандиозными вокзалами. При перемещении на север все разительно меняется. Англия становится промышленной, менее модной и суетной. Манчестер радует глаз обилием красного кирпича и арочных мостов. Head-office Ocean (между прочим, после слияния с Infogrames пятое по величине издательство компьютерных игр в мире) находится в здании старенькой пожарной каланчи, весьма далеком от нашего представления о hi-tec (чего не скажешь о гораздо более знаменитых штаб-квартирах таких маленьких фирм, как Psygnosis и Bullfrog). Впрочем, как известно, крупными становятся только те компании, которые, в первую очередь, экономят на комфорте и зарплате своих сотрудников. Сейчас во всех оделениях Ocean работает более 220 человек, не считая сотни freelance продюсеров и творческих команд, в одном офисе в Манчестере - около 140 человек.

Главные лица

David Ward - президент

Jon Woods - MD

Paul Patterson - Deputy MD

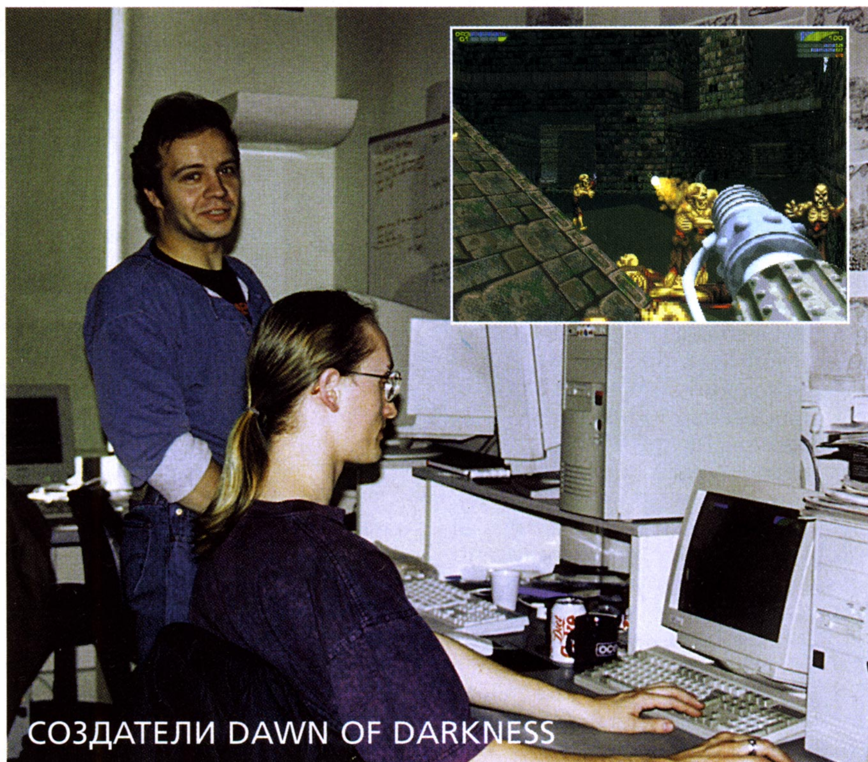
Ian Turnbull - Head of internal development

Jon Oldham - Head of external development

Итак, мы входим в здание одного из старейших издательских домов Европы (ведет свою гордую историю с 1983 года). Строгие зеленоватые стеклянные столы в комнате для переговоров, нарочито выставленные балки (морской стиль), крепежные конструкции и болты соседствуют с ортодоксально английскими вентиляторами под потолком (приходит на ум банальное “душно как в трюме корабля”), а массивная металлическая дверь с иллюминатором при входе на административный этаж сменяется чередой легких дверок верандного типа в отделе development. Ocean может похвастаться самым большим внутрииздательским отделом разработки, насчитывающим около 80 человек и существующим под именем Tribe. Это “племя” энтузиастов, создающих более 7 проектов в год, некоторые из которых достойны еще лучшей рекламной компании, чем Worms, но, ей-богу, неисповедимы пути маркетингового отдела. И на данный момент бал правит Worms United (Team 17) и TFX2000: Tactcom (DID). Но, поскольку это не более чем gold edition уже нашумевших в прошлом игр, нам бы хотелось рассказать вам о действительно новых проектах, которые будут изданы Ocean в этом году.

Немного истории

Взяв неплохой старт в 80-ые годы, во времена 8-бит, компания перешла, в основном, на лицензионные продукты - и вот появились на свет Knight Rider, V и Miami Vice - скромные, в общем-то, проекты, реализованные малыми силами и рассчитанные на все еще наивную аудиторию. К счастью, компания решила не останавливаться на достигнутом, выпустила Parallax и Batman, а затем была сформирована первая собственная группа дизайнеров во главе с Гари Брейси - именно благодаря ему и появился на свет целый ряд весьма успешных игр для 16-битных приставок, например, The Addams Family и Jurassic Park. Однако, когда настали другие времена, новый руководитель отделения development Йен Тернбулл понял, что состав команды необходимо кардинальным образом обновлять, точнее - создавать новую команду. В конце-концов весь коллектив разработчиков решено было разделить на несколько самостоятельных самоуправляемых групп, каждая из которых работала бы над отдельным проектом, и чтобы в каждой из них был свой руководитель, ведущий программист и дизайнер. Эта новая организация, в которой есть свои собственные программисты и дизайнеры, музыканты и художники, модельеры и настоящие математики, и получила условное наименование Tribe.


СОЗДАТЕЛИ DAWN OF DARKNESS

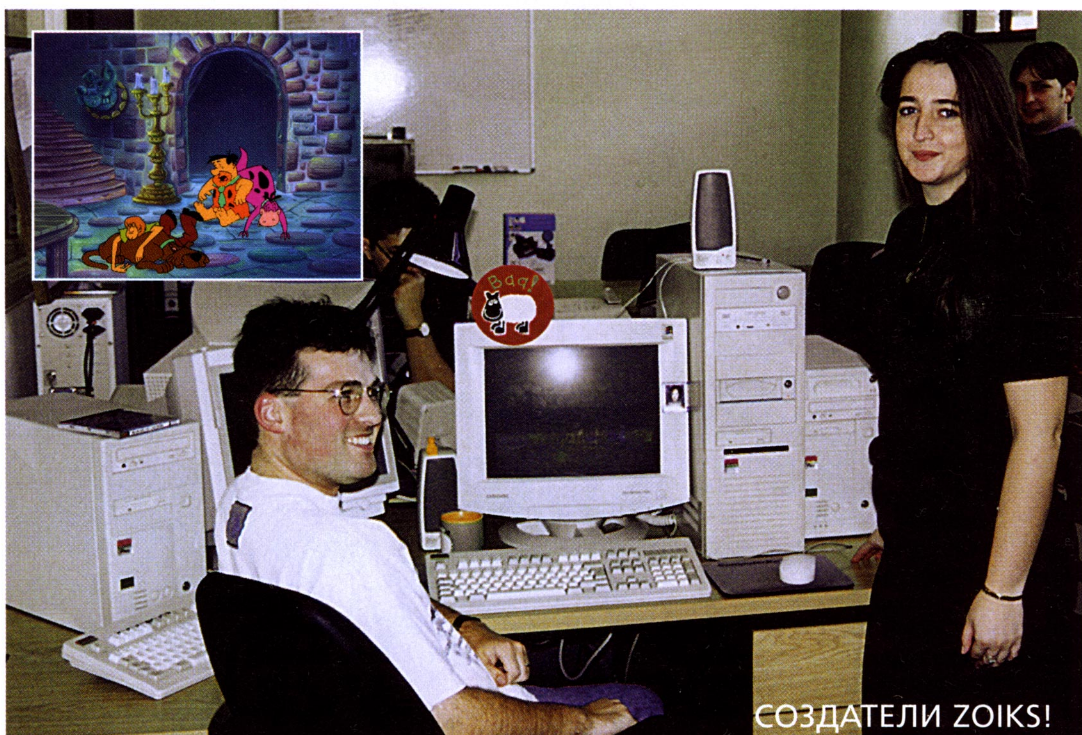
На сегодняшний день из трех, близких к завершению продуктов ближе всего к финишной черте стоит игра Dawn of Darkness (в общем-то, игра в стиле Doom, но с упором на ужасы и мистику). Дизайнеры из Tribe в принципе богаты на забавно-жутковатые выдумки. Взять, например, 3D-летный тренажер под названием HMS Carnage. Вы оказываетесь на Марсе в каком-то далеком будущем. Но не тут-то было - это не просто будущее, а, так сказать, альтернативное антитехнологичное будущее. Пока что "игра" представляет собой лишь набор идей и уже готовый 3D энджин. Правда, этого уже достаточно для того, чтобы наслаждаться красотами марсианского пейзажа (есть на что посмотреть) и удивляться конструкции некоторых забавных гибридных средств передвижения, включая сам космический дредноут HMS Carnage. Благодаря эксклюзивной сделке с мультипликационным гигантом Hanna Barbera, Ocean приобрела право использовать в своих продуктах такие популярные персонажи мультиков как Fred Flintstone, Scooby Doo и Penelope Pitstop. Один из первых продуктов, созданных Tribe на основе этой лицензии, - игра Zoiks!, которая наверняка привлечет внимание любителей анимированных приключений. Сюжет Zoiks! таков: Дик Дэстердли похитил волшебную звуковую машину у профессора Пендинга, а теперь крадет голоса и звуки из анимированного мира. Фреду Флинтстоуну и его друзьям нужно во что бы то ни стало отыскать Дэстердли и уничтожить его машину. Собственно говоря, это прекрасная адвенчура со звуковыми забавными головоломками, сделанная в стиле любимых мультфильмов.

Как бы вы отреагировали на новость о том, что теперь Worms объединились с Reinforcements и впоследствии будут выпущены в виде единого пакета? Да-да, Ocean издает в конце 1996 года продукт под названием Worms United (дизайн Энди Дэвидсона) - настоящий рождественский подарок от Team 17, в котором играющему предоставляется масса новых возможностей: сверхгладкий скроллинг по 9 слоям, 14 новых видов оружия, новые уровни, встроенный редактор уровней и масса всяких забавных мелочей.

В ноябре намечена к выпуску action-игра Animal с перспективой "от первого лица", созданная по мотивам хорошо знакомых британским телезрителям "сосисочных" рекламных роликов Pepperami.

Действие происходит в городе под названием Snackopolis в разгар кампании по выбору нового мэра, причем единственным признанным лидером является изобретатель и создатель сосисок Peperami - гениальный Peperinstein. Однажды вечером кандидата в мэры похищают двое неизвестных головорезов. В городе начинают творить беспредел представители городского "дна" - преступные овощи, орехи и прочие гангстеры растительного происхождения. Главному герою по имени Animal (название одного из наиболее активно рекламируемых сортов сосисок) предстоит расстроить козни гангстеров, взаимодействуя со множеством забавнейших анимированных персонажей: бисквитами и пирожками, морковками и йогуртами. "Оружие массового уничтожения", как можно себе представить, самое что ни на есть экзотическое: сковородки, соковыжималки, мясорубки и так далее. Фактически, это две игры в одной: 2D-приключение и 3D в стиле Doom, где, впрочем, не столько стреляют, сколько поедают друг друга...

Для новых 32-битных платформ Sony PlayStation и Sega Saturn Ocean выпускает аркадную "стрелялку" Tunnel B1.


СОЗДАТЕЛИ ZOIKS!

Суперсовременное оружие B-1 готово к действию. Вы несетесь на большой скорости, как в Ridge Racer, уничтожая все на своем пути. В Tunnel B1 широкий выбор целей, 5 обширных сценариев, эффектные текстуры и освещение и также напряженное музыкальное сопровождение в исполнении Криса Холсбека.

Если говорить об аркадных ирушках для ПК, то вряд ли вы найдете что-нибудь лучше, чем Guts'N'Garters in DNA Danger. 256 степеней глубины создают замечательный эффект: управляемый вами персонаж (а вы можете выбрать из 2 спецагентов либо Хэнка "Гатса" Картера либо Стейси "Гартерс" Прингла) способен свободно перемещаться по "сцене" в любом направлении. Все необычайно реалистично: любое взаимодействие влияет на ход событий, персонажи и предметы отбрасывают тени, причем, если в результате, например, взрыва, тот или иной объект деформируется, отбрасываемая им тень видоизменяется (таков эффект действия замечательной технологии Terrani-amation). Ваша задача - остановить незаконные эксперименты по созданию биологического оружия массового уничтожения. Комбинация стратегического расчета, старой доброй стрельбы и реалистичных движений персонажей создает класный боевик, по сравнению с которым даже приключения Рэмбо покажутся просто детскими играми.

Фирма Digital Image Design, знаменитая своими симуляторами F-29, Epic, TFX, - давний партнер Ocean, и в 1997 году Ocean планирует издать летный тренажер нового поколения - TFX: F-22. Вообще, сам "истребитель будущего" F-22 - сущая фантастика наяву. Системы управления разработаны таким образом, чтобы пилот получал самую необходимую оперативную информацию в нужный момент, поэтому кабина F-22 изнутри выглядит совершенно непривычно. Продукт активно поддерживает акселераторные платы 3D, благодаря которым даже на Pentium вполне можно достичь качества 16 миллионов цветов, разрешение 800x600 при частоте кадров 25 кадров/с и множества потрясающих визуальных эффектов. Цель создателей - достичь максимальной степени реализма в изображении воздушного боя на сверхсовременном истребителе - вполне удалась. Издатели World Air Power Journal создали уникальный в своем роде справочник: 160 страниц, полных иллюстрациями с подробнейшим разбором всех известных на сегодняшний день приемов воздушного боя, предоставив эксклюзивные материалы и данные, касающиеся боевых возможностей "истребителя будущего" и имитации действий многоцелевой системы АВАКС.

Вы сможете опробовать истребитель F-22 раньше, чем подобная возможность представится пилотам ВВС США!

DID и Ocean в 1996 году выпускают расширительный диск EF2000 TACTCOM с уникальным средством планирования тактических заданий - Tactical Mission Planner, новыми коммуникационными опциями и видами при полной совместимости с игрой EF2000. Теперь, играя в EF2000, вы сможете самостоятельно создавать собственные кампании и миссии при помощи простейшего "мышиного" интерфейса (указание цели, маршрута и т. п.). TACTCOM обеспечит учет индивидуальных достижений по ходу кампании, а также продемонстрирует общую картину развития вооруженного конфликта. Новые опции обеспечивают коллективный игровой режим через серийное подключение, по модему и сети IPX для обеих секций игры - King of the Skies и Campaign. Плюс, конечно, новые типы самолетов и новые виды средств ПВО. PRO

Эва Рухина

Немного цифр

После слияния Ocean и Infogrames владельцы обыкновеных акций Ocean теперь имеют долю в акциях группы объявленной как Infogrames Entertainment, участвующей в торгах на Paris StockExchange. Президент Ocean David Ward и основатель Infogrames Bruno Bonnel являются крупнейшими акционерами, несмотря на то что Bonnel владеет своими акциями (вместе с четырьмя другими основателями Infogrames) как частью холдинга, который как отдельный организм имеет других институциональных инвесторов и владеет 40% группы. Philips через Philips Media France купил несколько лет назад стратегическую долю в Infogrames и теперь имеет 15% долю в группе Ocean/Infogrames.

До слияния оба издательства достигали годового оборота свыше 50 млн.$ (каждое само по себе). Первый финансовый год, который закончится в июле 97 года, в результате объединения должен принести им около 160 млн.$ в Европе и плюс около 40 млн.$ в USA.

Если вы устали разыскивать наш журнал в метро, хотели бы оформить подписку сразу на 10 номеров, а не только на полгода, или получить из редакции старые номера, то заполните отрезную карточку, укажите номер выпуска с которого вы хотите получать наш журнал, и вышлите карточку по адресу:
Россия, 129223, Москва, проспект Мира, Всероссийский Выставочный центр, а/я 41, Антонюк-Консалтинг Лтд., журнал «Pro Игры» вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка об исполнении).
Р/с №5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ. МФО 201285
Иногородние подписчики дополнительно указывают корреспондентский счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы, МФО 201791

Выиграй компьютер!

Вы еще не обзавелись собственным персональным компьютером? У вас есть уникальный шанс!

В декабре среди подписчиков журнала «Pro Игры» будет разыгрываться компьютер Acer 486DX4. Если вы подписались на журнал через почтовое отделение, вышлите, пожалуйста, в адрес редакции адрес ксерокопию доставочной карточки и по возможности укажите контактный телефон. О результатах лотереи мы сообщим в первом номере журнала за 1997 год.

Pro Игры
Стоимость подписки на 10 номеров 100 000 рублей (из расчета 1 номер=10 000 рублей)
Компьютер дома
Стоимость подписки на 10 номеров 100 000 рублей
При подписке на ДВА издания подписчику предоставляется скидка 10%.
Суммарная стоимость подписки на ДВА издания 180 000 рублей.
Цены действуют только на территории России. Вы можете подписаться на наши издания даже начиная со старых номеров (но не ранее №4 за 1996 год) или на последние выпуски 1996 года из расчета 1 номер=10 000 рублей!
По вопросам, связанным с подпиской можете обращаться к Олегу Никитскому по телефону (095) 188-85-94.

Отрезная карточка подписки

Пожалуйста, заполните разборчиво и полностью и укажите точный адрес доставки:

ФАМИЛИЯ ________________

ИМЯ ________________

ОТЧЕСТВО ________________

ОРГАНИЗАЦИЯ ________________

ДОЛЖНОСТЬ ________________

АДРЕС ДОСТАВКИ ________________

УКАЗАННЫЙ АДРЕС ЯВЛЯЕТСЯ ❑ ДОМАШНИМ ❑ РАБОЧИМ

ТЕЛ/ФАКС ________________

В КАКОЙ ОБЛАСТИ ВЫ РАБОТАЕТЕ

- ❑ Наука, образование
- ❑ Промышленность
- ❑ Финансы, банки, страхование
- ❑ Компьютерный бизнес
- ❑ Силовые структуры
- ❑ Связь
- ❑ Управление
- ❑ Транспорт
- ❑ Торговля
- ❑ Масс-медиа
- ❑ Строительство
- ❑ Студенты
- ❑ Школьники
- ❑ Сфера обслуживания
- ❑ Культура, здравоохранение
- ❑ Дизайн, полиграфия

ОТМЕТЬТЕ ТОЛЬКО ОДНУ ПОЗИЦИЮ

Прошу оформить подписку и высылать указанные издания:

Pro Игры с №

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1996
1	2	3	4	5						1997

на__номеров

Компьютер Дома с №

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1996
1	2	3	4	5						1997

на__номеров

Afterlife

Нажав Shift, напечатайте 421. Это даст вам намного больше денег. Но будьте осторожны! Случится неприятная вещь, если будете пользоваться этим слишком часто!

Settlers II

Если вы хотите увеличить скорость игрового процесса, напечатайте THUNDER во время игры. Маленький восклицательный знак появится в правом верхнем углу экрана. Потом нажмите любую комбнацию: от ALT-1 до ALT-6, чтобы изменить скорость игры (ALT-6 - самый быстрый режим). На мощном компьютере, когда вы используете ALT-6, бараки воздвигаются за несколько секунд.

MissionForce: CyberStorm

Большинство из этих кодов доступны благодаря редактированию CSTORM.INI файла, который находится в директории MissionForce на жестком диске, и добавлению строчек, которые вызывают появление новых предметов в меню.

Вы можете использовать любой текстовый редактор, такой как Notepad. Можно применять WordPad или профессиональный word processor, если вы уверены, что сможете сохранить файл как обычный текст.

Последовательность:

1) Запустите текстовый редактор;
2) Откройте файл CSTORM.INI;
3) Возьмите текст кода из предложенного списка;
4) Напечатайте код, только внимательно, чтобы было правильно;
5) Сохраните текстовый файл;
7) Запустите CyberStorm, и у вас появятся новые опции в меню.

Коды, возможные на HercBase экране
Код: It's Good To Be The King
Функция: Получить Мегакредит

Код: Heal Me
Фукция: Отремонтировать всех Hercs и пилотов

Код: I Don't Like Those
Функция: Попытать силы в новой миссии

Код: BrownNoser
Функция: Получить новое звание

Код: Boto Bombs Anyone?
Функция: Купить специальный BGM

Код: Herc Me Some More
Функция: Всех Hercs можно купить

Код: He Who Dies With The Most Toys
Функция: Можно купить все технологии

Коды, возможные на main combat экране
Код: I Am Whole Again
Функция: Вылечить нужного pilot

Код: Look Into My Eyes
Функция: Отредактировать pilot data

Код: I'm Feeling Much Better
Функция: Отремонтировать нужного Herc

Код: Run like the Wind
Функция: Подзарядить нужного Herc

Код: I'll be Back
Функция: Добавить себе еще Herc

Code: I cheat therefore I am
Функция: Установить необходимую категорию unit-ов: весь арсенал

Code: Hollywood Hercs
Функция: Переустановить все силы

Код: Fly Like an Eagle
Функция: Получить СуперЭнергию

Код: Mine your own business
Функция: Добыть все полезные ископаемые

Код: Hello World
Функция: Активизирует ряд кнопок меню, позволяющих регулировать "туман"

Battle Arena Toshinden

Взамен клавиш R и L, будут использоваться F и B.
F = вперед (к оппоненту).
B = назад (от оппонента).

Некоторые из Super движений сложны для выполнения. Легче, если вы сначала подпрыгните, а затем используете код (особенное для Ellis и Sofia).

Eiji:

Отчаянное движение (когда показатель жизненной силы красный)
F DF D DB B DB D DF F+A
Super движение
U DU D F B F B+A+O

Этот fireball очень хорош. Вы можете начать это движение, пока ваш первый fireball еще летит. Если делать это мастерски, можно всего лишь продолжать выполнять это движение, даже не используя прыжки, просто успевать беспрерывно выпускать новые fireballs.

Kayin:

Отчаянное движение (когда показатель жизненной силы красный)
то же, что и у Eiji
Super движение
F DF D B DB B F B+X+O (ломает ноги)

Sofia:

Отчаянное движение (когда показатель жизненной силы красный)
F B F B+A
Super движение
(легче выполнить код в процессе прыжка)
DF D DB D DF B F D+A+O
Это напоминает Гремучую Змею, но только сильнее.

Rungo:

Отчаянное движение (когда показатель жизненной силы красный)
B DB D DF F DF D DB B+A
Super движение
(это движение легче использовать в прыжке)
UF U UB B DB F B D+A+O

Fo:

Отчаянное движение (когда показатель жизненной силы красный)
F B DB D DF D B+A
Super движение
X [] A O B F B F+A+O

Топ 10
Игры для ПК

1. Civilization II
MicroProse

2. Duke Nukem 3D
3D Realms/US Gold

3. Quake
id Software/GT

4. Star Control 3
Accolade

5. Jagged Alliance: Deadly Games
Sir-tech

6. WarCraft II: Beyond the Dark Portal
Blizzard

7. Gene Wars
Bullfrog/Electronic Arts

8. Crusader: No Regret
Origin/Electronic Arts

9. Z
The Bitmap Brothers/ Warner Interactive

10. Broken Sword
Revolution/Virgin

Топ 5
Игры для Мака

1. Heroes of Might and Magic
New World Computing

2. MechWarrior II
Activision

3. Zork Nemesis
Activision

4. Bad Mojo
Pulse/Acclaim Distribution

5. Myst
Broderbund



ПОДПИСКА НА 1–е ПОЛУГОДИЕ 1997 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Уважаемые читатели!

Подписаться на журнал "PROИГРЫ" можно в любом отделении связи на территории СНГ, где принимается подписка по каталогу АРЗИ или ЦРПА (выбирайте любой из них). Вам необходимо вписать имя, фамилию и адрес доставки в один из купонов, подписной индекс которого соответствует выбранному вами в каталоге, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

В течение 1–го полугодия 1997 года вы получите 5 номеров журнала.



ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **91783** (индекс издания)

PROИГРЫ (наименование издания) Количество комплектов:

на 19 97 год по месяцам

1–2	3	4	5	6	7–8	9	10	11	12
X	X	X	X	X					

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал **91783** (индекс издания)

PROИГРЫ (наименование издания)

Стоимость	подписки	______ руб.	Количество комплектов:
	переадресовки	______ руб.	

на 19 97 год по месяцам

1–2	3	4	5	6	7–8	9	10	11	12
X	X	X	X	X					

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ ЦРПА

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **72765** (индекс издания)

PROИГРЫ (наименование издания) Количество комплектов:

на 19 97 год по месяцам

1–2	3	4	5	6	7–8	9	10	11	12
X	X	X	X	X					

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал **72765** (индекс издания)

PROИГРЫ (наименование издания)

Стоимость	подписки	______ руб.	Количество комплектов:
	переадресовки	______ руб.	

на 19 97 год по месяцам

1–2	3	4	5	6	7–8	9	10	11	12
X	X	X	X	X					

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)



ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на газету или журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Роспечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Роспечати.



ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на газету или журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Роспечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Роспечати.

ПОДПИСКА НА 1–е ПОЛУГОДИЕ 1997 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Оборотная сторона купона подписки

Порядок оформления подписки смотри на обоороте.

1	Warcraft II	Blizzard
2	Duke Nukem 3D	3D Realms/US Gold
3	Quake	id Software/GTI
4	Command&Conquer	Westwood Studios/Virgin
5	Need for Speed	Electronic Arts
6	Civilization II	MicroProse
7	Full Throttle	LucasArts
8	Hexen	GT Interactive
9	Dark Forces	LucasArts
10	Mortal Kombat 3	GT Interactive
11	Command&Conquer: Covert Operations	Westwood Studios/Virgin
12	Caesar II	Sierra
13	Descent II	Interplay
14	Settlers II	Blue Byte
15	Worms	Team 17/Ocean
16	Heroes of Might&Magic	New World Computing
17	Doom II	id Software
18	Phantasmagoria	Sierra
19	Wing Commander IV	Origin/Electronic Arts
20	Cyberia 2	Xatrix/Virgin

В четвертый раз в этом году мы публикуем список самых популярных игр, по мнению наших читателей (по итогам анкет, присланых с 31 июля по 30 сентября). По сравнению с предыдущим, опубликованным в №6/96, он качественно изменился. Наконец-то появились Quake, Duke Nukem 3D, Descent 2, Settlers II, Worms и Cyberia 2. Вернулись старые хиты, такие как Doom II, Dark Forces, Phantasmagoria. На этот раз выбыли из популярной двадцатки The Dig, Warhammer, Terminator, Ascendancy, Police Quest: SWAT, Capitalism, Rebel Assault II, Magic Carpet II, 11th Houre.

Мы надеемся в 10-ом номере подвести окончательные итоги года, подсчитать голоса, которые определят самую любимую российскую игру, а также среди наших подписчиков устроить грандиозную лотерею, разыграв невиданное доселе количество призов.

На этот раз в раздаче слонов участвуют:

Шабуров М. В. (Ломоносов)	приз Twigger (Никита)
Багаев Александр (Уфа)	приз Time Commando (Adeline)
Абрамов О. А. (Тольятти)	приз EarthSiege2 (Sierra)
Хасбатов Руслан (Мелеуз)	приз Premier Manager 3(Gremlin)
Соловьев В. В. (Москва)	приз Silent Thunder(Sierra)



S.O.S.

Любой из наших читателей может опубликовать бесплатное объявление в этой рубрике длиной не более 35 слов. Если вы ищите подсказки, друзей или партнеров по сетевым играм, просто заполните бланк и вышлите его по почте или по e-mail с пометкой S.O.S.

Мне нужно описание Police Quest:S.W.A.T., please.
alexm@mbox.vol.cz

Нужны подсказки к "Bad mojo" и "Alien Odyssey".
ipmagda@redline.ru

Pro Игры! I need your help! Помогите найти партнеров для игр по модему (C&C, Doom, Quake). Я обитаю в Москве. Ответ направляйте по адресу danila8@mastak.sitek.ru или по voice phone 1870306. (звоните вечером, но лучше писать e-mail).

Просьба оказать помощь. Проблема в игре Buried in Time. Я попал в тупик и уже больше 6 месяцев не могу из него выйти. Какой пароль, когда в Hi-Rez вставляется Environ Cartridge, добытый в пещере у Майя?
С уважением, Николаев.
125793, Москва, Смольная, 21-2-175

Очень вас прошу, напишите про игру Mortail Coil. Я прошел ее до уровня REACTOR, а дальше, ну, абзац. Вроде всех гадов пострелял, а чего-то не сделал, и уровень не заканчивается.
Заранее благодарю, Олег А.
121352, Москва, Славянский б-р, 11-1-30

Не подскажете ли пароли к игре Wetlands. Буду очень благодарен. Мой e-mail: olimpus@ropnet.ru

Бланк бесплатного объявления

S.O.S.

Адрес редакции:
129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 41, Антонюк-Консалтинг Лтд., Pro Игры
e-mail: progames@ring.ru

Привет PRO Игры!

Наконец-то дошли руки вам написать (точнее, напечатать). Купил № 7/1996 и загорелся ответить на все Ваши вопросы, особого труда это не составило. Покупаю я все номера журнала с номера 1,1995 года, поэтому, немножко порыв подшивку, я с удовольствием обнаружил, что все ответы я знаю...

Конечно, хотелось что-нибудь выиграть и заодно получить автограф вашего главного редактора. Разве это ни странно, лицо женского пола так грамотно делает (ни одно она естественно) журнал про компьютерные игры. Также хочу присоединится к некоторым Вашим читателям: НЕ ОПУСКАЙТЕСЬ ДО BBS'ной БОЛТОВНИ в столь солидном издании.

Желаю никогда не закрыться и все больше утолщаться. Разве неприятно ехать в переполненном вагоне метро, уткнувшись в PRO Игры, и забыть о всех своих заботах...

Настоящий поклонник журнала TiKhon

От редакции: следующий номер нашего журнала выйдет сдвоенным - 132 полосы, вот такой вам подарок на Новый год.

Приветик тем, кто читает письма от гения Александра Белькова!!!

В настоящее время я отчетливо вижу стиль такого журнала, как Pro Игры. Это типичный "Петербургский" стиль. Петербург по отношению к Москве - то же, что и ваш журнал по отношению к "Магазину Игрушек" и даже к "Стране Игр", которая вообще является не журналом, а каталогом магазинов Game Land.

Короче говоря, профессиональный непрофессионализм. Цвета в журнале - это этюд в блеклых тонах. Оформление содержания на стр. 4-5 ужасно и неочевидно. Ненужный выпендреж - разбивать содержание на 4 блока, чтобы соединить их полосочками. Спрашивается - а на ...а.

Но рейтинговая система вполне приемлема и мне даже понравилась. Я прямо загордился, что читаю таких хороших людей.

К сожалению, у вас все еще встречаются примеры неэффективной работы с материалом - минимум информации при максимуме места. Его реализацию и примеры смотри на стр. 6-7, в словечках Редактора и стр. 18-19. Это, конечно, ваш собственный, неповторимый стиль - но я уже говорил, что он плох. За свои деньги - а уличным продавцам отдаешь за журнал тысяч по 12-16, смотря где брать - хочется журнала, а не цветную бумагу без каких-либо признаков текста.

Вначале радовался, что вы отлягнулись от "Компьютера Дома" - но теперь понял, что, увы, втянулся. Приходится покупать отдельно, платя за прежний набор в раза больше, чем раньше. С точки зрения маркетинга - ход гениален. First dose - free! Но я не люблю капиталистические штучки, когда их прокручивает кто-то другой за мой счет. Впрочем, разбогатею и подпишусь обязательно - через редакцию. Кстати, подписка через редакцию мне нравится гораздо больше, чем через этих ворон тормозных из нашей районной почты - журнал приходил через 2 недели с начала продаж в Москве. Надеюсь получать его как почтовое отправление в крафт пакете, чтоб никакая зараза его больше своим языком на почте не мусолила, как уже бывало.

Рекламу прошу засовывать на последние страницы - после писем и рейтингов. Если сможете написать мне в письмишке что-нибудь ободряющее - порадуюсь. Если не сможете - тоже не обижусь. Заимею e-mail - сообщу адресок, чтоб кидали в меня кусками грязи за мою критику.

Всего наилучшего, несовершенные!

Самые крутой гений из всех, кого знаю - Я, Александр Бельков!

От редакции: как Вы проницательно заметили, петербургский стиль нашего журнала определяется гл. редактором, который родом из С.-Петербурга, страдает "ненужным выпендрежем" и манией величия :-)

II МЕЖДУНАРОДНАЯ МОСКОВСКАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО`96

РАЗДЕЛЫ ВЫСТАВКИ:

Деловые приложения
Видеотехнологии
Аудиотехнологии
Графические технологии
Текстовые технологии
Инструментальные средства
Производство компьютеров
Носители информации и тиражирование
Мультимедиа программы
Мультимедиа в сетях
Игровые программы
Виртуальная реальность
Мультимедиа оборудование
Пресса

МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО`96 • MULTIMEDIA EXPO`96 •

`96

● Мультимедиа в офисе и дома
● Мультимедиа в образовании

Место проведения: Конгресс-центр ЦМТ на Красной Пресне.
Время работы: 19 ноября с 12.00 до 18.00,
с 20 по 23 ноября 1996г. с 10.00 до 18.00.
Организаторы: АО "РОСИНЭКС - российские международные выставки",
"АО СОВИНЦЕНТР", НТЦ КАМИ, РМЦ.
Организатор детского праздника: журналы "Компьютер дома" и "PROИГРЫ".
Телефон для справок: (095) 255-6500.

ТОН